

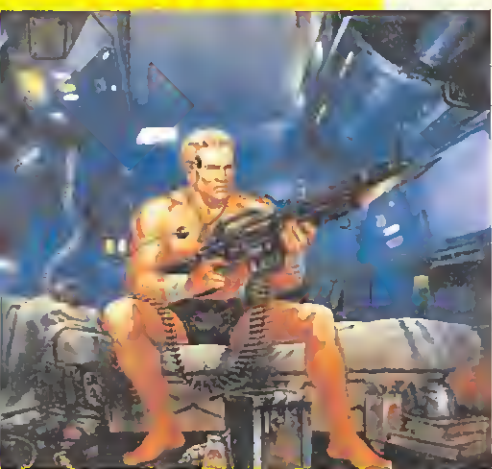
Extra!!
104 páginas
275 ptas.

WICRI

Manía

Sólo para adictos

A.M.C.



**El invencible
guerrero
del futuro**

MOT

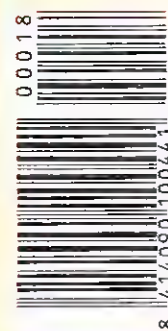
**Las claves
de una aventura
monstruosa**

**CÓMO SE JUEGA AL
BATMAN**

**Mapas, cargadores
y trucos
para resolverlo**



**Inventa tu comic
de BATMAN y participa
en nuestro concurso**



**Así fue
la Competición
de París**

Todas las novedades del PCW de Londres

LA GUERRA EN TO

LA JUNGLA

OPERATION THUNDERBOLT



Ahora llega la segunda parte
del juego que estuvo de
moda en medio mundo.
Acción a tope, en este juego
en el que te serán necesarios
todos tus reflejos,
estrategias y destreza, para
conseguir salir vivo de esta
guerrilla.
No te pierdas la segunda
parte de OPERATION WOLF.

ocean

DOS LOS FRENTES

EL ASFALTO

AL CAPONE, manejaba Chicago con poder absoluto. Nadie le podía tocar. Nadie le podía parar. Hasta que ELLIOT NESS y los pocos que creían en él juraron detenerle para siempre. La ley seca en Chicago, 1931. Un selecto grupo de investigadores gubernamentales encabezados por un joven agente del Tesoro Federal. No los podían sobornar, no podían ser comprados, arriesgarían cualquier cosa para poner fin al reino de terror de Al Capone cuando el crimen organizado convirtió la ciudad en un campo de batalla, ellos eran LOS INTOCABLES.



Today Complete Baseball
Chicago Herald results
2 CENTS
METROPOLITAN EDITION
SEEK DILLINGER HOARD; SON ESCAPES TRAP!
FATHER ST. SER...



LOS
INTOCABLES

TM and Copyright 1989 Paramount Pictures. All Rights Reserved.



ERBE SOFTWARE, S. A.

C/ Serrano, 240 - 28016 MADRID

Tel: (91) 458 12 58

¡QUE DEMASIAO!

ATARI 520 ST

20 JUEGOS

3 PROGRAMAS



ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

PROCESADOR: Motorola 68010
16/32 bits a 10 MHz
MEMORIA: 512 Kb RAM
192 Kb ROM

SISTEMA OPERATIVO: TOS con entorno gráfico GEM
Incluye un 1.44 Mb 5.25"

UNIDAD DE DISCO: (incluye un 3.5 pulgadas)
de 1.44 Mb y 720 Kb (formatados)

TECLADO: QWERTY extendido

RESOLUCIÓN DE PANTALLA: 320 x 200
(16 colores de un p. 512)

640 x 200 (4 colores de un p. 512)

640 x 200 (monocromático)

CHIP DE SONIDO: 3 voces

INTERFACES: Módulos para conexión a TV, puerto
para interfaz de M, MIDI, OUT, MIDI IN, disco flexible,
disco duro paralelo Centronics,

serie RS-232C, monitor

SOFTWARE INCLUIDO: TST Work (textament
de textos), Not Chrome (programa de gráficos),
ST basic (lenguaje de programación).



POWER PACK

DISKETTE

A

PROGRAMA

Afterburner

EDITADO POR

Melbourne

B

K-Type

Electric Dreams

C

Grand Slam

U.S. Gold

D

Super Hang-On

Electric Dreams

E

Synthesizer

Elek

F

Overlander

Elek

G

Super Hero

U.S. Gold

H

Stingray

Activision

I

Eliminator

Elek

J

Nihilus

Howson

K

Premier

Howson

L

Practise

Activision

M

3 in 1 Jack

Elek

N

Bombardier

Intergalactic

O

Xenon

Melbourne House

P

Double Dragon

Melbourne House

Q

Black Lamp

First Line

R

Outrun

U.S. Gold

S

Shinobi

Logotron

T

Shinobi

Logotron

PROGRAMA

First Basic

CONTENIDO

Comilla de inicio,
Compatible con el Quick
Basic de Microsoft

EDITADO POR

Hiroshi

Organizer

Programa integrado
incluyendo un fichero
de direcciones,
hoja de cálculo y
tratamiento de textos.

Trinity

publishing

Music Maker

Introducción en
el mundo musical,
con voz de
información.

Music Sales

Limited

NUMERO UNO COMUNICACION

79.900

**PTS
p.v.p.
+ IVA**

ATARI-ST

Muchas más posibilidades



ORDENADORES ATARI, S. A.

Apartado 195 • Alcobendas, 28100, Madrid • Tel. (91) 653 50 11

DELEGACIONES:

BARCELONA: 93/4 25 20 06-07

VALLADOLID: 96/3 57 92 69

VALENCIA: 947/21 20 78

VALENCIA: 943/45 69 62

CANARIAS: 91/3/23 26 23-22

MICRO

Manía

Sólo para adictos

Año V. Segunda época - N.º 18- Noviembre 1989 - 275 ptas. (Incluido IVA)

Edita
HOBBY PRESS, S.A.
Presidente
María Andino
Consejero Delegado
José I. Gómez-Centurión
Subdirector General
Andrés Aylagas

Director
Domingo Gómez
Redactora Jefe
Cristina Fernández
Redacción
José Emilio Barbero
Ángel Andrés
Diseño
Jesús Caldeiro
Director de Publicidad
Mar Lumbreras
Colaboradores
Francisco Verdú
Fernando Herrera
Pedro José Rodríguez
Marcos Jourón
Amador Merchán
Santiago Erices
Juan Luis Cazorla
A. Tejero
José Miguel Rodríguez
Secretaría de Redacción
Carmen Santamaría
Fotografía
Carlos Candel
Miguel Lamana
Dibujos
Pablo Jurado

Director de Producción
Carlos Peropadre
Director de Administración
José Ángel Jiménez
Director de Marketing
Mar Lumbreras
Departamento de Circulación
Paulino Blanco
Departamento de Suscripciones
María Rosa González
María del Mar Calzada

Redacción, Administración
y Publicidad
Carretera de Irún, Km 12,400
28049 Madrid
Tel. 734 70 12. Telefax: 734 82 98

Distribución
Coedis, S.A.
Ctra. Nacional II, km 602,5
Molins de Rei (Barcelona)

Imprime
Altamira
Depto. de Fotocomposición
Hobby Press, S.A.
Fotomecánica
Ibérico

Depósito Legal: M-15.436-1985

Representantes para Argentina,
Chile, Uruguay y Paraguay
Cía. Americana de Ediciones, S.R.L.
Sud América 1.532, Tel. 21 24 64
1 290 Buenos Aires (Argentina).

Esta publicación es miembro de la
Asociación de Revistas de Información



Solicitada control de O.J.D.

MICROMANÍA no se hace
necesariamente solidaria de las
opiniones vertidas por sus
colaboradores en los artículos
firmados. Reservados todos los
derechos

EN ESTE NÚMERO

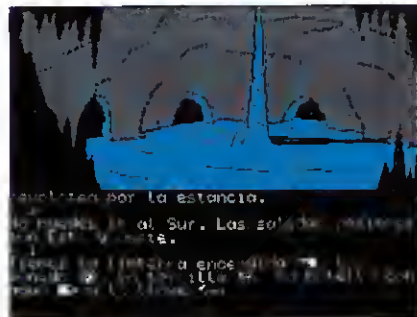
Encuentra con nosotros la fórmula
para acabar con el malvado Joker y
conseguir una fantástica cazadora.



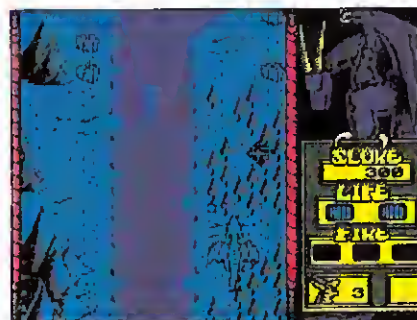
Mot.



Batman.



Aventura Original.



Dragon Spirit.



6 MEGAJUEGO. DRAGON SPIRIT. La última y más incendiaria producción de Domark.

10 ACTUALIDAD. ARCADES: STOP A LA VIOLENCIA. Nuevas normas para las máquinas recreativas.

12 ASI SE HIZO. VIAJE AL CENTRO DE LA TIERRA. Gabriel Nieto, director de Topo Soft, nos cuenta cómo se realizó su última producción.

18 REPORTAJE. OCEAN. Visítanos la sede de la compañía inglesa en Manchester.

23 PUNTO DE MIRA. Un mes más repasamos todas las novedades del software nacional e internacional.

34 ATARI. «Ballistik». Psygnosis vuelve a la carga con un simulador deportivo muy especial.

38 AMIGA. «Test Drive II», los más fascinantes coches deportivos a tu alcance.

42 PC. «Kings of the beach». Electronic Arts nos invita a jugar un apasionante partido de volleyball en la playa.

49 BATMAN. Cómo resolver la gran aventura del superhéroe con mapas gigantes imprescindibles para llegar al final.

58 MICROMANÍAS. Descubre con nosotros "la otra verdad".

60 COMPETICIÓN. Se celebró la final en París.

65 MOT. Viaja hacia lo desconocido con el monstruo más hambriento de la historia.

68 LA AVENTURA ORIGINAL. Todas las pistas para convertirte en el mejor aventurero.

74 A.M.C. Paso a paso la última gran producción de Dinamic.

78 REPORTAJE. Hand-helds: una moda que nos invade.

81 PERSONAL COMPUTER SHOW. Todas las novedades presentadas en la gran feria londinense; el futuro ya está aquí.

100 ARCADE MACHINE. «CUE BRIK», la originalidad como emblema.

102 PANORAMA. Lo nuevo de Gabinete y Tina Turner.

P

ese a la polémica que se ha despertado en nuestro país en torno a la película más taquillera de todos los

tiempos, lo cierto es «Batman», en su versión informática, es una genial videoaventura que garantiza el entretenimiento durante muchas más horas que su homóloga en el cine.

Por ello hemos preparado un amplio reportaje en el que os presentamos todo lo que necesitáis para convertirnos en el popular superhéroe. Cargadores, solución y mapas para comenzar a jugar y, por si esto fuera poco, un concurso en el que con sólo agudizar el ingenio, podéis conseguir una cazadora y cincuenta mochilas del personaje.

Pero no sólo de Batman vive el hombre; otros personajes dispuestos a hacerle la competencia animarán la campaña de Navidad. Todos y cada uno de ellos desfilarán por las páginas de un amplio informe resultado de nuestra cita oficial con el PCW, que como cada año ha tenido lugar en Londres y al que han acudido raudas y veloces todas las compañías para presentar sus próximos lanzamientos.

La actualidad nacional también está presente en este número. Además de presentaros el nacimiento de una nueva compañía llamada Delta software, os mostramos cómo llegar al final de tres grandes producciones: «A.M.C.», un impresionante arcade de Dinamic, «MOT», el singular protagonista del gran lanzamiento de Opera y «La aventura Original», para quienes todavía no han descubierto el reto de las aventuras.

Por fin se celebró la gran final en París de la competición internacional. Allí nuestros representantes pasaron momentos emocionantes y pudieron conocer a los otros participantes. Al final no conseguimos quedar los primeros, pero lo intentamos como los que más. ¡El próximo año se van a enterar de quiénes somos!

Hemos intentado aglutinar en este número toda la información que ha estado a nuestra disposición; por ello encontraréis más páginas que nunca, tanto de "punto de mira", como de Atari, Amiga y Pc, incluyendo una exhaustivo estudio de una gran simulador de vuelo. Como aún nos quedó tiempo, entre comentario y comentario, nos dimos una vueltecita por Ocean e incluso pudimos enterarnos de lo que pretende el nuevo reglamento de máquinas recreativas; atentos al tema que dará mucho que hablar.

Hasta el próximo número donde encontraréis nuevas sorpresas. ¿Recordáis lo que ocurrió el año pasado?

La redacción

Delta software



● El mundillo del software en nuestro país está de un tiempo a esta parte más movido que de costumbre, prueba de ello ha sido la aparición de nuevos sellos que amenazan con arrebatar de la cumbre a las compañías más establecidas. Animados por las favorables circunstancias del mercado y por la proximidad de las fechas navideñas, lo que implica un aumento considerable de las ventas, acaba de presentarse en Madrid, Delta Software, una nueva compañía que pese a la juventud de su equipo, cuenta ya con experiencia en el sector.

El nuevo sello comenzará comercializando producto nacional procedente de su cantera, —en ella se encuentra parte del antiguo equipo de programación de Zafiro y de Diabolic, ¿recor-

dáis «Nuclear Bowls»?—, aunque piensa abordar también la distribución de otras compañías europeas. «Drakar» es el nombre del primero de sus lanzamientos, y es una historia vikinga en la que se mezcla el arcade con la video-aventura. Le seguirá en el tiempo un juego protagonizado por un singular personaje «El Lute», aunque este último está todavía sin confirmar al encontrarse actualmente en negociaciones con Eleuterio Sánchez para la cesión de su nombre.

Delta software, que piensa incluir como subtítulo en todos sus lanzamientos el slogan "juegos sin fronteras", parten de una premisa importante: comercializar pocos juegos, pero de calidad. Esperemos que así sea porque el software español se lo merece. Bienvenidos.

Metro a metro, golpe a golpe

● Screen 7 no está dispuesta a dormirse en los laureles, y tras la buena acogida obtenida por sus dos primeros títulos, «Tiburón» y «High steel», y cuando la publicación del siguiente, «Steigar», es ya casi inminente, la compañía inglesa está ya trabajando en «Fallen Angel».

El juego se desarrolla en el más puro estilo de los programas de artes marciales, y en concreto recuerda enormemente a «Vigilante», la conversión de la máquina de Irem Corp, si bien en esta ocasión el escenario en el que tendremos que repartir

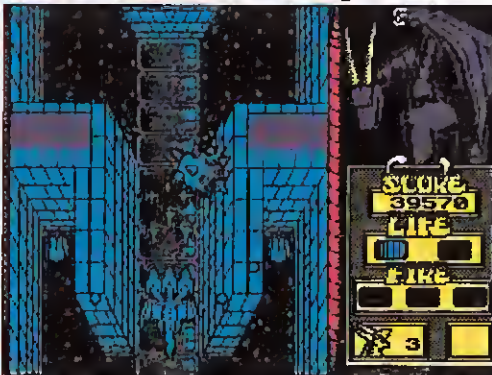


golpes a diestro y siniestro serán los tuneles, andenes y vagones del metro de Nueva York.

DRAGON SPIRIT



Como ya ocurriera en «Thanatos» nuestro protagonista es un impresionante dragón.



Nuestra energía descenderá al ser alcanzados por los disparos y por el contacto con los decorados.



Los enemigos aparecerán incesantemente por los cuatro lados de la pantalla.

■ Tengen

■ Spectrum, Amstrad, Commodore

■ V. Comentada: PC

Después de los buenos resultados conseguidos con «Vindicators» y «Xybots», Tengen vuelve a la carga con «Dragon Spirit», una conversión de una máquina de Atari Games, con un desarrollo casi tan caliente como el aliento de su impresionante protagonista.

Aunque no sea ésta la primera ocasión en la que esto ocurre —recordad «Thanatos»—, la verdad es que no deja de ser sorprendente el que un gigantesco y desafiante dragón se convierta en el flamante —y flameante— protagonista de un arcade.

Y sin embargo así es, ya que en «Dragon Spirit», el último trabajo de Tengen, vamos a asumir el papel de Amul, un joven guerrero que transformado en dragón gracias a un poderoso hechizo, tendrá que luchar para rescatar a su hermosa soberana, la princesa Alicia, secuestrada por la más vil criatura que jamás pisara la Tierra: Zawell, la bestia mitad serpiente, mitad diablo.

Para ello vamos a tener que recorrer un total de ocho niveles que, tal y como estaréis imaginando, se encuentran absolutamente infestados por la más variada horda de seres diabólicos —todos ellos al servicio de Zawell— que tratarán por todos los medios de impedir que consigamos llegar a nuestro objetivo con vida.

El juego

«Dragon Spirit» responde al clásico desarrollo de arcades estilo «Flying Shark», es decir que sobrevolamos un paisaje que se desplaza con «scroll» vertical, de arriba a abajo, mientras nos enfrentamos a enemigos que aparecerán, por cualquiera de los cuatro lados de la pantalla, disparando incesantemente.

Nuestro dragón se puede mover en cualquiera de las ocho direcciones posibles por toda la pantalla, contando además con la posibilidad de disparar simultáneamente balas y bombas. El uso de estas dos armas es ilimitado y en ningún momento ten-

dremos que preocuparnos de reponer nuestra munición.

Sin embargo no debemos olvidar vigilar nuestro nivel de energía, para que éste no llegue a cero —nuestra energía descenderá al ser alcanzados por los disparos enemigos y también al entrar en contacto con algunos elementos de los decorados— pues en ese caso perderemos una de las tres vidas con que comenzamos el juego. A todas luces esta cifra es más que insuficiente para completar la misión, si tenemos en cuenta la cantidad de enemigos y de peligros, —que además irán en aumento a medida que vayamos sobrepasando niveles—, que encontraremos en nuestro camino.

Afortunadamente al menos contamos con la posibilidad, como es habitual en este tipo de juegos, de hacernos con nuevas armas e incrementar el poder de nuestro dragón, para lo cual tendremos que disparar a los huevos que aparecerán en pantalla. Cuando lo hagamos liberarán un pequeño círculo con un símbolo grabado en su interior que representa su utilidad: podemos conseguir desde que nuestro dragón pase a tener de una a dos o tres cabezas (con lo cual disparará también el doble o el triple), hasta que nuestras balas se vean sustituidas por gigantescas y aniquiladoras llamaradas, pasando por inmunidad momentánea o incluso alguna que otra vida extra de incuestionable ayuda.

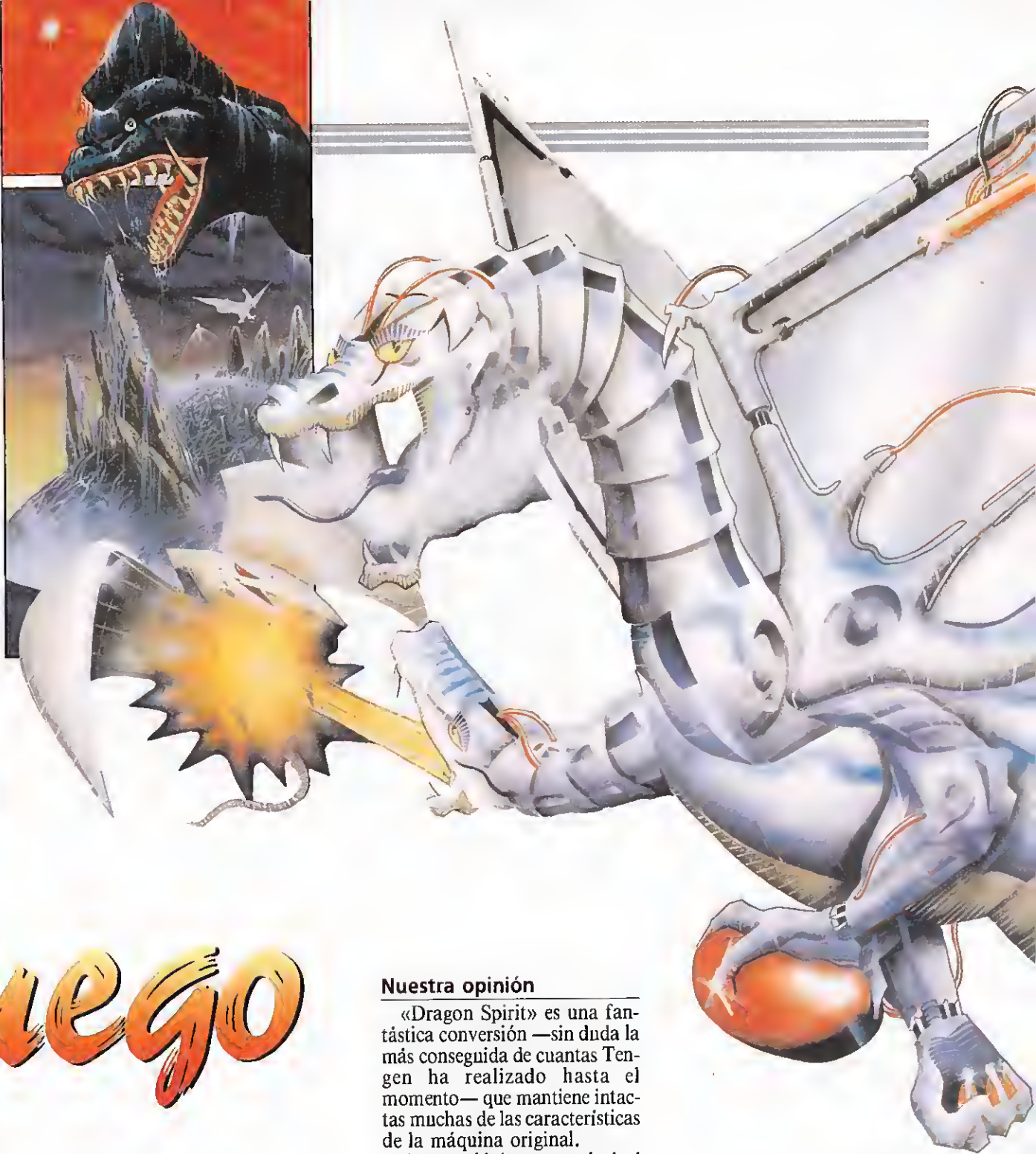
Estas armas no sólo nos permitirán desembarazarnos con mayor facilidad de nuestros enemigos, sino que, sobre todo, resultarán especialmente útiles para acabar con los gigantescos enemigos de final de fase —arañas, saurios, serpientes— que como siempre requerirán un mayor número de impactos para ser destruidos.

Ocho niveles, infectados por los más variados y espeluznantes seres diabólicos, pondrán a prueba la habilidad del intrépido Amul.

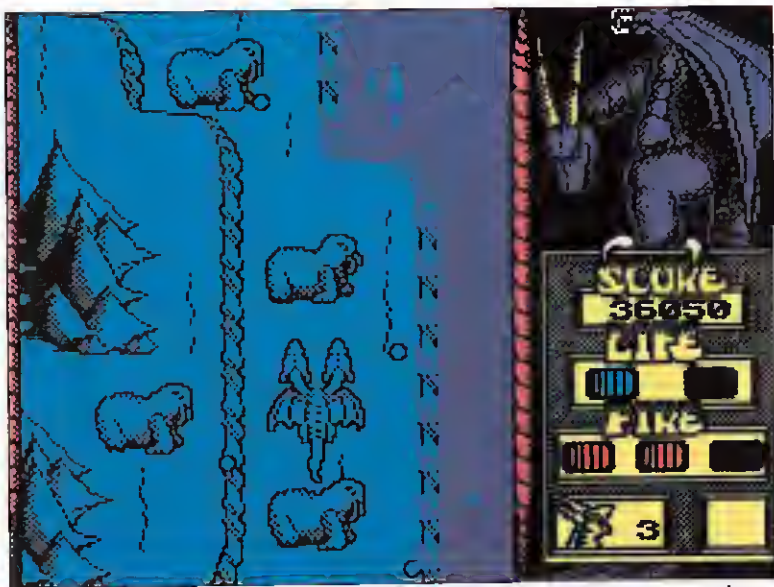
MEGA JUEGO



Podemos disparar tanto balas como bombas, siendo el uso de ambas ilimitado.



Aliento de Fuego



Durante el juego es posible conseguir nuevas armas que incrementen el poder del dragón.

«Dragon Spirit»
es, sin ninguna
duda, una de las
mejores
conversiones
realizada por
Tengen.

Nuestra opinión

«Dragon Spirit» es una fantástica conversión —sin duda la más conseguida de cuantas Tengen ha realizado hasta el momento— que mantiene intactas muchas de las características de la máquina original.

Aunque lógicamente el nivel gráfico no es comparable, los «sprites» del juego están muy bien realizados, y sobre todo, esta versión Spectrum destaca por los excelentes movimientos de los personajes —principalmente de nuestro dragón— tan rápidos como realistas.

El colorido ha sido también muy cuidado en su tratamiento, y, junto con lo hasta ahora mencionado, contribuye a lograr que el juego —a pesar de que en muchos momentos la pantalla se encuentre casi repleta de enemigos y disparos— no se vuelva confuso sino que, por el contrario, mantenga un grado de “jugabilidad” impresionante.

Y este es, sin duda, el mayor

atractivo de «Dragon Spirit» —ya que el juego aparte de la cuestión del dragón no incluye muchos más detalles de originalidad—, un grado de adición casi comparable al de la máquina, algo que estando hablando de una conversión y de un arcade es sinónimo inconfundible tanto de calidad como de éxito. ■

J.E.B.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adición:										
Gráficos:										
Originalidad:										
										8

En
Tele Juegos enviando este
VALE DESCUENTO
puedes conseguir el
MEGA JUEGO DEL MES
DRAGON SPIRIT

Recorta y
envía
este cupón a:



Apdo. Correos
23132
MADRID

VALE DESCUENTO

Nombre _____
Apellidos _____
Domicilio _____
Localidad _____ Provincia _____
Código Postal _____ Teléfono _____
Nº de Telecliente _____ (si es nuevo poner NUEVO)

☐ Spectrum cinta ☐ Amstrad cinta
☐ Amstrad disco ☐ Spectrum +3 disco

200 pts. gastos envío

ESTE MES: DRAGON SPIRIT



La aventura más alucinante de Julio Verne

LOS PERSONAJES



AXEL

El suceso es de complicación médica, por tanto, es el que debe realizar las acciones que requieren una mayor fuerza y habilidad. Obviamente es el que más salta y el que menor pérdida de energía tiene debido a su gran hiperactividad. Tiene un plan que puede utilizar para acabar con algunos de los monstruos, además de sobrevivir para romper los techos de acero y abrir huecos en las paredes.



PROFESOR LIDENBROKE

Es el cerebro de la expedición. Es un hombre de mediana edad con un gran conocimiento sobre temas geológicos. De él parte la idea de realizar el viaje. Debido a su edad no posee gran agilidad y su peso es algo elevado, por lo que es el que más pérdida de energía tiene. Lleva una pistola para defenderse de los posibles ataques.



GRAÜBEN

Su agilidad es superior a la del profesor, no obstante, su nivel de energía es también bastante elevado. Lleva un objeto de vital importancia: "La Centingum", con lo que podrá ir proporcionando energía al resto de los miembros de la expedición. No lleva armas, pero puede hacer frente al ataque de los monstruos.

EL MAPA



EL PERGAMINO

Es un puzzle formado por cinco piezas. Las piezas están en una matriz de cinco huecos. Tienes que ir reuniendo las piezas que el mapa de terreno situado en la parte superior derecha se va formando completamente. A partir de ahí comienza la gran aventura.

LOS DECORADOS



EL VOLCAN

Con estructura laberíntica, reproduce fielmente una enorme cueva plagada de peligros y peligrosos monstruos en el interior. El recorrido por el interior del volcán es muy peligroso debido a los peligrosos monstruos que habitan en él. Los personajes, juntos o por separado, deberán superar los numerosos peligros e intentar llegar a la salida.



LA JUNGLA PREHISTÓRICA

Segunda parte de la aventura. Un lugar sorprendente con una enorme vegetación y repleto de peligrosos monstruos prehistóricos. El recorrido por la jungla es altamente peligroso debido a los peligrosos monstruos que habitan en ella. Los personajes, juntos o por separado, deberán superar los numerosos peligros e intentar llegar a la salida.



PLAYA DE LAS TORTUGAS

Tras atravesar la jungla llegarás a esta extraña playa. Es una playa plagada de gigantescas tortugas de un tipo desconocido que se esconden en el interior de sus caparzones. Tendrás que hacer llegar a los personajes desde un extremo al otro de la playa como mejor puedas.

LA AVENTURA



ARAÑA

Seres monstruosos y repulsivos que habitan en el interior de las cuevas. Tienen la habilidad de ser invisibles, mediante los techos de la cueva que se encuentran por la noche. Pero no pueden atravesar en uno de ellos, ya que la monstruosa araña iniciará su implacable camino hacia su presa con el fin de devorarlo.



NUBES DE GRISU

En el interior del volcán se generan nubes de grisu que se desplazan a través de él en sentido ascendente. El mayor peligro que enfrentan es que cualquier cosa que llamen los monstruos, provocará la explosión de las nubes de grisu, lo que causará la muerte de los personajes. Tendrás que estar alerta para evitar la explosión.



LAVA

En el interior del volcán, puedes encontrar distintas formaciones de lava, unas veces en forma de ríos que pasan bajo los puentes, otras, sobre los puentes y algunas veces produciendo explosiones.



TIRANOSAURIO REX

Este es el monstruo más peligroso de todos. Para poder avanzar es necesario esperar a que se agache para atravesarlo, y en ese momento atravésalo sin caerle encima.



PTERODACTILO

El pterodactilo ataca obsesivamente a los personajes y la única posibilidad de salvarlos es seguirlos. En el momento que te lo piques morirás.



STEGOSAURIO

Este animal no ataca a los personajes, pero si lo pisas, te causará daño. Si lo pisas, te causará daño.

El proyecto más ambicioso del software español

Distribuido por: ERBE SOFTWARE, S. A. - C/ Serrano, 240 - 28016 MADRID



LA GENTE
DEL CENTRO
DE LA TIERRA

topo
SOFT

El Reglamento que prepara Interior sobre las máquinas quiere prohibir los juegos violentos.

Los juegos de video cuya acción pueda calificarse como violenta, sean perjudiciales para la formación de la juventud o puedan afectar a la sensibilidad de los jugadores podrían ser prohibidos en España, de prosperar la propuesta de Reglamento de Máquinas Recreativas elaborada por el Ministerio del Interior y que, en la actualidad, se encuentra esperando dictamen por parte del Consejo de Estado. Esta medida, que podría suponer un peligroso precedente para los juegos de ordenador, ya fue anunciada por «Micromanía» a sus lectores (ver número 13) en un reportaje sobre la Feria de Torremolinos de máquinas tragaperras.

De prosperar este proyecto reglamentario, algunos de los juegos de más éxito de los últimos tiempos, tales como «Operation Wolf», «Robocop», «Narc», «Ninja» o «Kung Fu Master» deberían ser retirados del mercado, al incumplir las normas sobre violencia.

Esta medida, que tiene un claro precedente en la legislación alemana sobre videojuegos, ha preocupado mucho a los fabricantes de máquinas recreativas, ya que el 80 por 100 de los programas estarían fuera de la ley. Eduardo Morales, presidente de FACOMARE y director-gerente de una empresa dedicada a la fabricación de máquinas de videojuegos, opina que «las máquinas recreativas no son violentas, porque nunca se tiene un arma verídica en las manos, ni reflejan escenas de guerras reales» y apunta que, caso de prohibirse en los videojuegos de salones estos programas, habría un agravio comparativo con la televisión y con el sector del juego a través de ordenador. «En otros países, —apunta Morales—, los niños crecen con juegos de ordenador que son iguales a los de los salones recreativos. Estos videos sirven, si acaso, positivamente para eliminar adrenalina, descargar la tensión..., como un partido de tenis u otra actividad semejante». Además, en opinión de Eduardo Morales, «la tutela, en cualquier caso, debe ser por parte de los padres, que son adultos y formados».

Violencia «a la japonesa»

Con notables excepciones (como «Tetris», de origen soviético, o «Bucaneros», español), la enorme mayoría de los juegos de

video proceden de Japón, donde están radicadas las multinacionales de esta actividad. En aquel país no existe una legislación sobre la supuesta violencia de los programas (softwares) de estos juegos de video. De hecho, sólo Alemania Federal tiene una legislación restrictiva al respecto, aunque parece haber una corriente de opinión en toda Europa contra este tipo de juegos.

El único estudio serio y en profundidad realizado por un organismo oficial es, sin embargo, contrario a estas tesis sobre la violencia. Así, un estudio realizado durante 1988 por el Gaming Board Británico (el máximo organismo oficial en materia de juego) señalaba en sus conclusiones que no existía ninguna relación entre aquellos adolescentes que jugaban a las máquinas recreativas de video y aquellos otros que presentaban comportamientos violentos o gamberriles.

No obstante, en Alemania Federal existe una legislación anti-violencia sobre los juegos destinados a los videos de salones recreativos. Un organismo oficial clasificaba los programas en torno a tres colores (rojo, amarillo y verde), según su grado de violencia; y permitía instalarlos en uno u otro lugar en función de esta clasificación, cobrando, además, una tasa del 25 por 100 de aquellos juegos que no estén libres de violencia. (Curiosamente, según fuentes dedicadas a la exportación internacional de estos juegos, el 75 por 100 de los programas estudiados por los organismos alemanes, son violentos y pagan este impuesto especial).

En este sentido, los fabricantes de juegos en España opinan que la clasificación sería discri-



ARCADES STOP A LA VIOLENCIA

Jerónimo Sáiz, jefe del departamento de neuropsiquiatría del Ramón y Cajal.

«SIRVEN PARA DESCARGAR AGRESIVIDAD»

Jerónimo Sáiz, jefe del departamento de neuropsiquiatría del Hospital Ramón y Cajal y experto en enfermos adictos al juego, es una de las máximas autoridades españolas en la materia. El doctor Sáiz opina que es un tema «controvertido» y recuerda la experiencia sueca en la que se prohibieron «incluso los dibujos animados violentos». En su opinión, «la mayoría de los psicólogos piensan que la violencia es un hecho connatural al ser humano y debe haber un modo de controlarlo, a través de deportes y actividades similares de carácter natural».

Respecto a la posible violencia de los juegos de video y su hipotética mala influencia en los jóvenes, Jerónimo Sáiz señala: «Probablemente sea al contrario, y estos juegos sirven para descargar agresividad, como el boxeo, los toros, etc.».

Por último, el doctor Sáiz opina que la retirada de esta violencia de los juegos de video sólo puede calificarse de «anecdótica». ■

minatoria. «Si llega a prohibirse esta supuesta violencia de los juegos de video, se hará de una forma arbitraria, mediante la opinión de una persona; no será algo objetivo, sino otra ración de demagogia». Además, la opinión de los fabricantes encaja con la versión británica de no relacionar el hecho de jugar a las máquinas con la violencia. «Se es violento porque sí —señala Eduardo Morales—, no por eliminar esta supuesta violencia se va a dejar de ser una persona violenta».

Qué es violencia

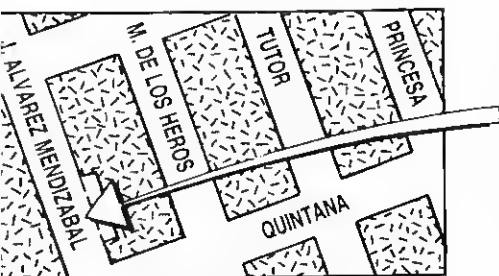
En cualquier caso, el Reglamento de Máquinas Recreativas en proyecto no afecta, en principio, a los juegos practicados a través de ordenadores. No obstante, el peligro acecha a sus vecinos, los juegos de «arcades» (salones recreativos). Y, como dice el refrán, «cuando las barbas de tu vecino veas pelar, pon las tuyas a remojar»....

Este texto legal aún sin aprobar no determina, sin embargo, qué es una acción violenta dentro de un juego. El promotor de este Reglamento, Santiago Mendióroz (jefe del Gabinete Técnico de la Comisión Nacional del Juego), sólo aventuró —como anunciábamos a los lectores de Micromanía en un reportaje anterior— que los juegos del tipo «Operation Thunderbolt» (metralleta) eran demasiado violentos. No obstante, mostró su predilección, entre todos los juegos expuestos, por uno de conducción con imágenes en tres dimensiones.

Al parecer, se considerarán no violentos aquellos juegos que reproduzcan escenas deportivas («Olympics Champ»), de habilidad («Tetris») o de cultura («Trivial Pursuit») e, incluso, aquellos en los que los disparos o golpes vayan contra objetos extraterrestres, o formas no determinadas, pero nunca si van dirigidos a personas o animales. En este sentido, la Administración parece decantarse hacia placas de juegos para máquinas «A» con carácter marcadamente cultural. No obstante, surge la contradicción de que, salvo «Tetris», ninguno de estos juegos ha sido mínimamente rentable en las máquinas instaladas en salones recreativos.

Aunque esta legislación no afecta, en principio, a los juegos de ordenadores, el peligro está, como quien dice, en la pantalla de al lado. ■

Juan MASÓ



COCONUT



HORARIO
DE LUNES A SABADO
DE 10 A 2 y DE 4,30 A 8,30

C/ ALVAREZ MENDIZABAL, 54
ANTES VÍCTOR PRADERA)
28008 MADRID
METRO: ARGÜELLES

POR TELEFONO TU JUEGO EN CASA EN 72 HORAS*

TEL. (91) 248 54 81

*(PARA JUEGOS DISPONIBLES EN ALMACEN)

SPECTRUM

AMSTRAD

COMMODORE 64-128

JOYSTICK'S

PC 1512-1640 Y COMPATIBLES

AMIGA

ATARI ST

C	D
AFTER WAR	975 1950
A.P.B.	875 1950
ASAP G.P. MASTER	875 1950
BATMAN THE MOVIE	1200 1950
BEACH VOLLEY	875 1950
COMMANDO 4	875 1950
CARAT	875 1950
CRAZY CARS 2	875 2250
COLOSSUS CHES 4	1100 2400
CHUCK YEAGER'S 1.0	1200 1950
DRAZEN PETROVIC BASKET	1200 1950
DOUBLE DRAGON	1200 1950
E. BUTRAGUENO II	875 1950
FREDDY H. MANHATTAN	975 1950
FOOTBALL MANAGER II	1200 2450
FUTBOL MASTER MICHEL	1200 1950
GHOULS I GHOSTS	875 1950
GUILLERMO TELL (GUN STICK)	1200 -
INDIANA JONES	1200 1950
LOS INTOCABLES	1200 1950
MOT	1200 1950
MOON WALKER	1200 1950
MUTAN ZONE-CORSARIOS	875 2250
NEW ZELAND STORY	875 1950
NAVY MOVES	875 1950
007 LICENCIA P/MATAR	1200 1950
PERICO DELGADO	1200 1950
PAK VITAMINA	1350 2250
RED HEAT	875 1950
RENEGADE III	1200 1950
ROBOCOP	875 -
STRIDER	875 1950
SUKWORM	875 1950
SOLO (GUN STICK)	1200 1950
TOP BY TOPO	1200 1950
TRIGGER (GUN STICK)	1200 1950
TOTAL (4 JUEGOS)	1350 2250
TIME SCANNER	875 1950
THE RUNNINGMAN	1200 1950
THUNDER BIRDS	875 1950
VIAJE AL CENTRO TIERRA	1200 1950
VIGILANTE	875 1950
WARGAMES:	
ARHEM	650
BATALLA DE INGLATERRA	650
RIETZRIE	2600
BATTEFIELD GERMAN	2600
ELECCIONES GENERALES	650
GALUOLI	2200
MALVINAS 82	650
NAPOLEON AT WAR	2600
OVERLORD	2600
OTAN ALEKTA	650
RATAS DEL DESERTO	650
STALINGRAD	2600
VIAJE AL CENTRO TIERRA	975
YANKEE	2600
ZULU WAR	2600
KICK OFF	1200 2250

ATARI PORTFOLIO

CARACTERISTICAS TECNICAS

- Procesador: INTEL 80c88 (de bajo consumo), frecuencia de reloj: 4,91 MHz.
 - Memoria: 128 Kb, expandible a 640 Kb.
 - Compatibilidad: con el sistema operativo MS-DOS (V.2.11).
 - ROM: 256 Kb con software integrado.
 - Bus de expansión y conexiones: de 60 pines para interfaces RS 232 y Centronics combinados, expansión de la RAM, comunicación con otro PC, conexión para impresora.
 - Medio de almacenamiento: Tarjeta RAM en formato tarjeta de crédito.
 - Dimensiones: 18 x 9 x 2,5 cm.
 - Peso: 450 gramos (incluyendo las pilas).
- INCLUYE:
- Editor de Textos.
 - Hoja de Cálculo compatible con Lotus 1-2-3.
 - Agenda, consistente en un Directorio, Fichero de Direcciones y Calendario para las próximas 60 años.

¡IDEAL PARA ESTUDIANTES!

ACCESORIOS PORTFOLIO

ORDENADOR PORTFOLIO	49900
TARJETAS DE MEMORIA:	
TARJETA DE 32 Kb	7900
TARJETA DE 64 Kb	16900
TARJETA DE 128 Kb	29900
INTERFACE PARALELO	6900
INTERFACE SERIE	11900
EXPANSION MEMORIA 256 Kb	16900
UNIDAD DE LECTURA TARJETA PARA PC	16900

OFERTA 1

PORTFOLIO + TARJETA 32 Kb
+ INTERFACE PARALELO
59.000 pts.

OFERTA 2

PORTFOLIO + TARJETA 64 Kb
+ INTERFACE PARALELO
68.000 pts.

CONSOLA SEGA

ESPECIFICACIONES TECNICAS

- ROM: 128 Kb.
- RAM: 128 Kb.
- COLORES: 64.
- RESOLUCION GRAFICA: 256 x 192.
- AUDIO: 3 GENERADORES DE SONIDO CON 2 OCTAVAS 1 WHITE NOISE.
- CARACTERES: 8 x 8 PÍXELES, MÁXIMO 248.
- SPRITES: 8 x 8 PÍXELES, MÁXIMO 256.
- SALIDA DE IMAGEN: RF O RGB.
- TIPO DE SOFTWARE: CARTUCHOS (1, 2, 4, 7, 8 MEGAS) TARJETAS DE 256 Kb.
- MASTER SYSTEM INCLUIE:
- CONSOLA + 2 MANDOS "JUEGO" "HANG ON"

18.900 pts.

ACCESORIOS	
PISTOLA LIGHT PHASER - 3 JUEGOS	12900
GAFAS 3D+ADAPTADOR	12900
JOYSTICK CONTROL STICK	3400

JUEGOS SEGA

ALEX KID III	5900	LORD OF THE SWORD	5900
ALIEN SYNDROME	5600	PHANTASY STAR	8800
ALTER BEAST	5900	POWER STRIKE	5600
AFTER BURNER	5900	R-TYPE	6000
BLACK BELT	5600	RAMPAGE	5900
CYBORG HUNTER	5900	RASTAN	5900
CALIFORNIA GAMES	5900	RAMBO III	5900
DOUBLE DRAGON	5900	SHINOBI	5600
GHOSTBUSTERS	5900	SUPER WONDER BOY	5600
GOLVELLIUS	5900	THUNDERBLADE	5900
GREAT BASKETBALL	5300	VIGILANTE	5900
KENSEIDEN	5600	WORLD SOCCER	5300
KUNG FU KID	5600		

SUPER OFERTAS

IMPRESORAS

MANNESMAN TALLY	39000
NEWPRINT DP-130	45000
NEWPRINT DP-160	53000
STAR LC-10	45000
STAR LC-10 COLOR	62000
STAR LC-24-10	69000
EPSON LX-800	52000
EPSON LQ-500	86000

DISCOS

10 DISCOS 5 1/4" DD CON ARCHIVADOR DE PLASTICO
650 pts.

DISCOS

10 DISCOS 5 1/4" DD CON ARCHIVADOR DE PLASTICO
1.900 pts.

TELEMACH

MESA TELEMACH
JOYSTICK SIMPLE
JOYSTICK DOBLE
JOYSTICK PC (+TARJETA)

EQUIPOS ATARI

520 ST TM + MON. F. BLANCO	94.000
520 ST TM + MON. COLOR	129000
1040 ST TM + MON. F. BLANCO	129500
1040 ST TM + MON. COLOR	159000
MONITOR FOSFORO BLANCO	27000
MONITOR COLOR	54000
DISCO DURO 30 Mb	89900
UNIDAD EXTERNA 3.5"	24000
UNIDAD EXTERNA 5.25"	29000
MODEM + PROGRAMA "FLASH"	39000
RATON ST	6500
MULTIFACE ST	12000

OFERTA 1

ATARI 520 ST + 20 JUEGOS
+ 7 PROGRAMAS
71.000 pts.

OFERTA 2

ATARI 1040 ST
+ 7 PROGRAMAS
104.000 pts.

EN TIENDA

- OFERTAS ESPECIALES
- + de 1.000 ARTICULOS
- CLUB COCONUT
- ¡VEN A PROBAR LAS NOVEDADES!



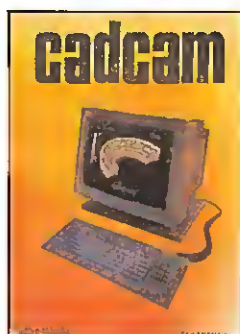
CUPÓN DE PEDIDO POR CORREO A ENVIAR A COCONUT, C/ JUAN ALVAREZ MENDIZABAL, 54 28008 MADRID

NOMBRE/APELLIDOS	TÍTULOS	PRECIO
DIRECCION		
PROVINCIA	LOCALIDAD	
TELEFONO	C.P.	
MODELO ORDENADOR		
FORMA DE PAGO	1.1 TALON 1.2 CONTRA REEMBOLSO	TOTAL

LIBROS

CADCAM

DISEÑO ASISTIDO
CADCAM



336 págs. 2.300 ptas.

El diseño asistido ha adquirido en los últimos años una gran importancia a nivel empresarial, sustituyendo las técnicas clásicas de dibujo por las considerables ventajas del ordenador. La combinación del diseño con la fabricación de los proyectos controlada a través de ordenador recibe el nombre de CAD/CAM. Este texto comienza analizando las nociones básicas de esta revolucionaria tecnología para continuar estudiando sus posibilidades y los diferentes tipos de hardware y software que optimicen el resultado.

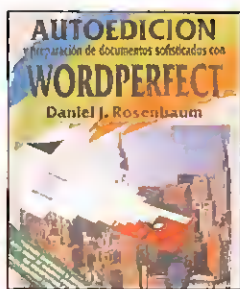
Barry Hawkes

Paraninfo

NIVEL «C»

APLICACIONES
PROFESIONALES

AUTOEDICIÓN Y
PREPARACIÓN DE
DOCUMENTOS
SOFISTICADOS CON
WORDPERFECT



603 págs. 3.710 ptas.

Este texto continuación de «Guía software de aprendizaje y referencia Wordperfect» editado también por Anaya, profundiza en las aplicaciones más complejas de este completo procesador. Por ello implica un conocimiento previo del tema bastante profundo y está estrictamente reservado a quienes conozcan ya el procesador y quieran acceder a sus rincones más ocultos.

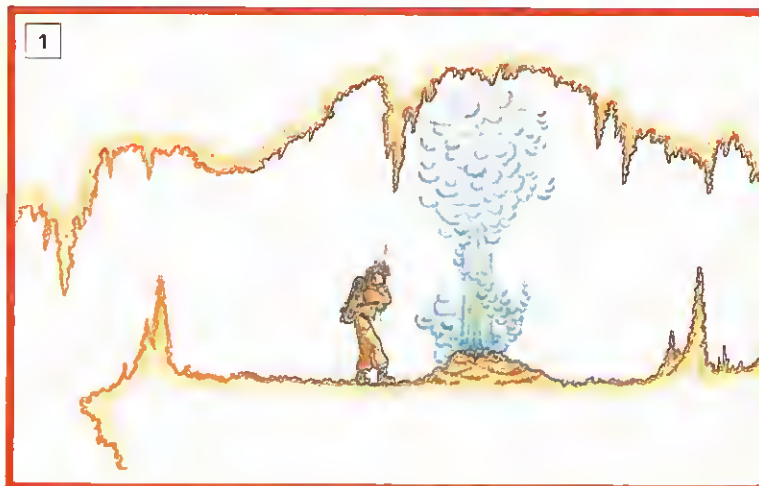
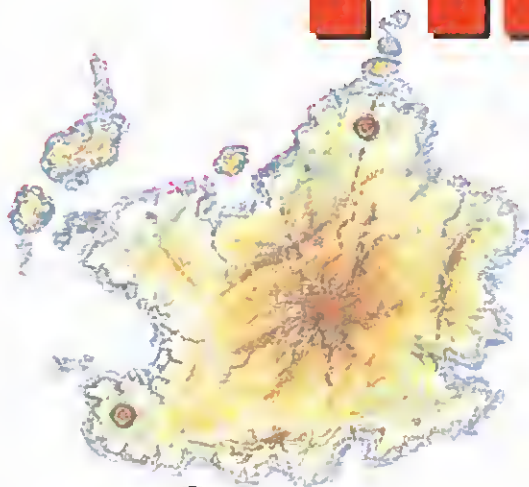
Daniel J. Rosenbaum

Anaya

NIVEL «C»

Así se hizo...

VIAJE AL CENTRO DE LA TIERRA



Un ambicioso proyecto

Fue entonces cuando nos planteamos por primera vez la imperiosa necesidad que teníamos de crear en nuestra empresa un departamento de dieciséis bits, que estuviera preparado para llevar a cabo un ambicioso proyecto capaz de cruzar nuestras fronteras.

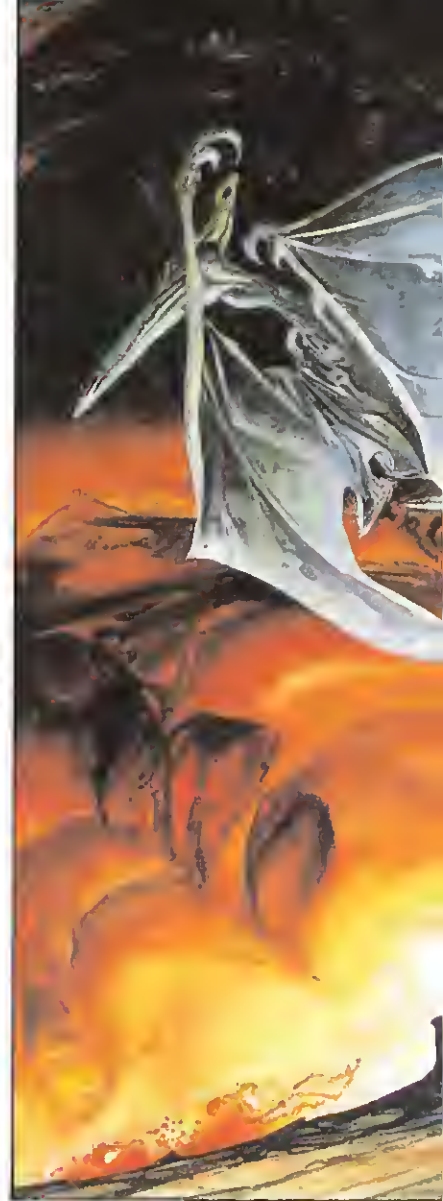
Crear el equipo no fue demasiado problema, había en nuestro país gente capacitada para ello. El problema era elegir un tema con proyección internacional y lo suficientemente conocido fuera de España como para que no nos fuera muy difícil introducirlo en mercados altamente exigentes con los productos que vienen de fuera (Europa y EE.UU.).

Se eligieron en principio tres conocidas novelas, todas ellas de aventuras, y llenas de pasajes lo suficientemente atractivos para ser versionados en un juego de ordenador: «Los tres mosquete-

ros», «Miguel Strogof» y «Viaje al centro de la Tierra».

Finalmente se eligió «Viaje al centro de la Tierra» porque dentro del grupo de las seleccionadas, además del espíritu aventurero, contaba con un elemento que la diferenciaba claramente de las otras, me estoy refiriendo al elemento fantástico de la novela, tan característico en Julio Verne.

El proyecto ya estaba decidido y la gente encargada de llevarlo a cabo también. Contábamos con dos grafistas para 16 bits, dos grafistas para ocho bits, dos programadores de dieciséis bits, dos programadores de ocho bits y un programador para la versión de Commodore. Nueve personas con un objetivo claro y un gran reto: conseguir un producto de calidad superior a lo que había en ese momento en el mercado, en un tiempo récord (un año).



La novela en

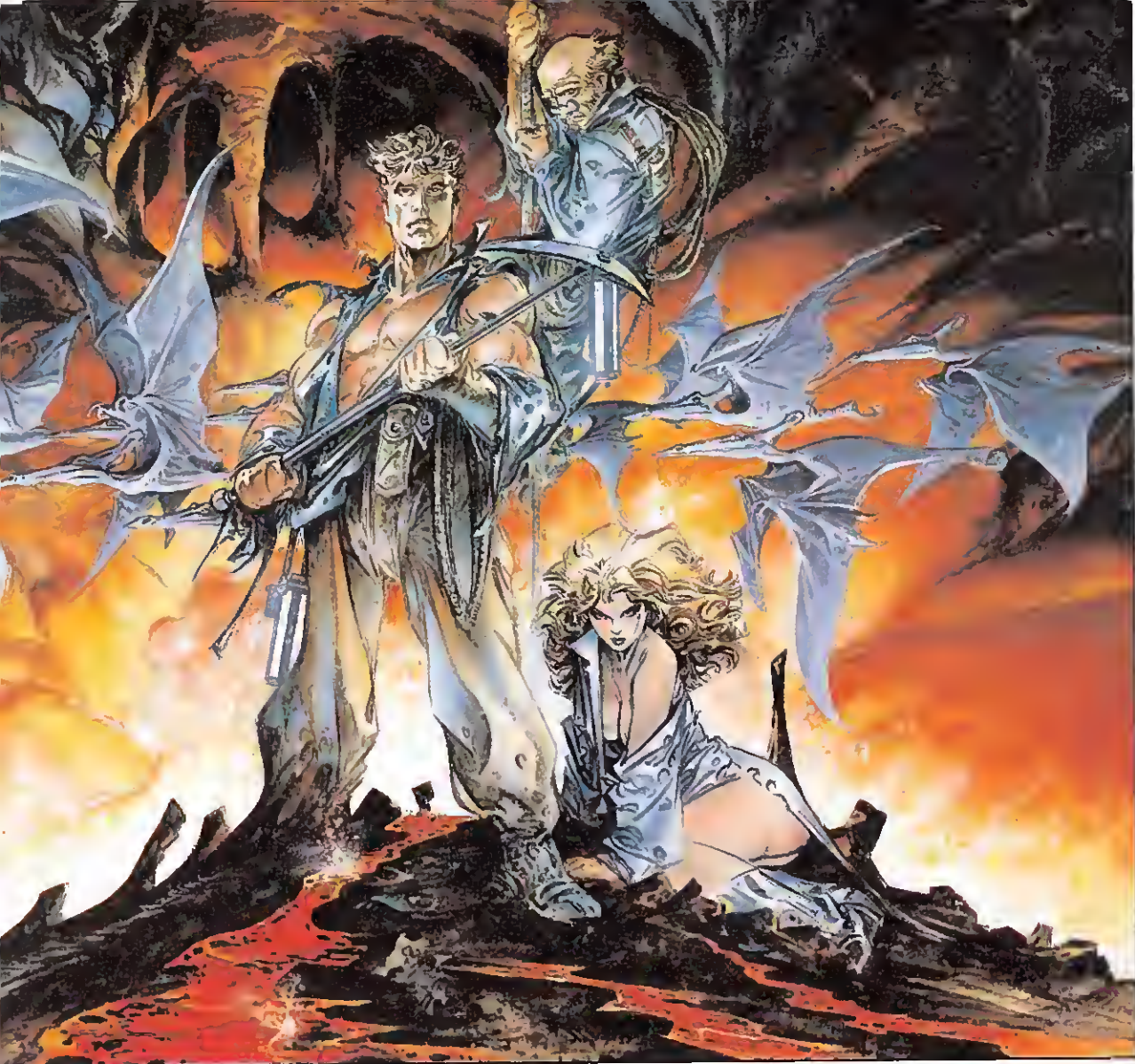
Lo que más nos costó en un principio, fue arrancar definitivamente el proyecto, había que hacer frente a una compleja novela llena de situaciones distintas y fusionarlas en un juego de ordenador.

Debido a las limitaciones de las distintas máquinas para las que íbamos a programarlo tuvimos que plantearnos el proyecto en distintas fases. Lo que más claro tuvimos siempre era que tenía que haber una fase en el interior del volcán y otra en el exterior, con los monstruos prehistóricos.

Nos hacía falta una fase de introducción parecida a la que en la novela se desarrollaba en la ciudad de Londres, cuando los personajes encuentran la clave que les conduce al Volcán. Curiosamente y aunque ésta debía ser la fase más sencilla, fue la que más problemas nos dio.

Se pensó convertirla en una pequeña videoaventura con claves para resolver, ladrones, policías y siniestros personajes empeñados en arrebatarnos el plano. Se empezó a trabajar en torno a esta idea e incluso se bocetaron algunos planos provisionales de Londres que iban a ser la base de nuestro juego. Pero no lo acabábamos de ver claro; podíamos caer en la tentación de hacer una fase introductoria demasiado compleja y llegar a aburrir a un usuario más interesado en las fases de aventura propiamente, que en un complejo rompecabezas de difícil solución.

Y fue precisamente un rompe-



Fusionar las diferentes situaciones de la novela en un solo juego fue, en principio, lo más costoso.

- 1 Geiser.
- 2 Hay zonas pobladas por numerosas «nubes de grisú».
- 3 En un principio se pensó que podría haber algunos pozos de lava al final de las cuerdas para cortar el camino a los personajes.
- 4 Primer boceto del marcador del juego. Al final no se llegó a utilizar.
- 5 Corte del volcán. Esta fue la primera estructura que se hizo del volcán.



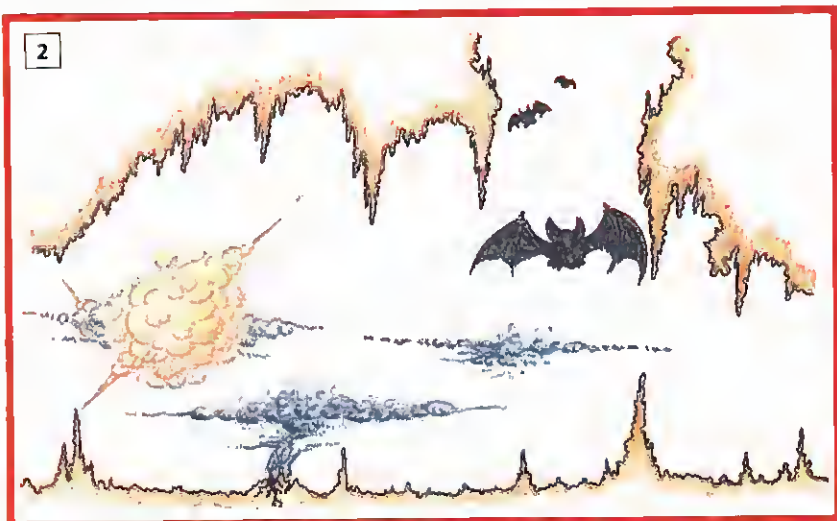
o capítulos

cabezas mucho más sencillo, el que finalmente se impuso en el proyecto. La idea procedía de un pequeño puzzle que tenía la hija de uno de nuestros programadores, Paco Martín. Este consistía en una serie de piezas cuadradas que formaban, una vez ordenadas, una imagen de los Pitufos. Basándose en ello construimos una especie de mapa con el Volcán, que iba a ser el que el jugador tendría que ordenar.

La gran complejidad de esta fase estaba más que en el desarrollo técnico, en la dificultad que entrañaba el aspecto gráfico, muy variado con pantallas completas formando un solo bloque y personajes de gran tamaño con el consiguiente gasto de memoria. Además había que mover una enorme mano sujetando una pluma, mediante la cual podíamos ir variando la posición de las piezas del puzzle.



3



2

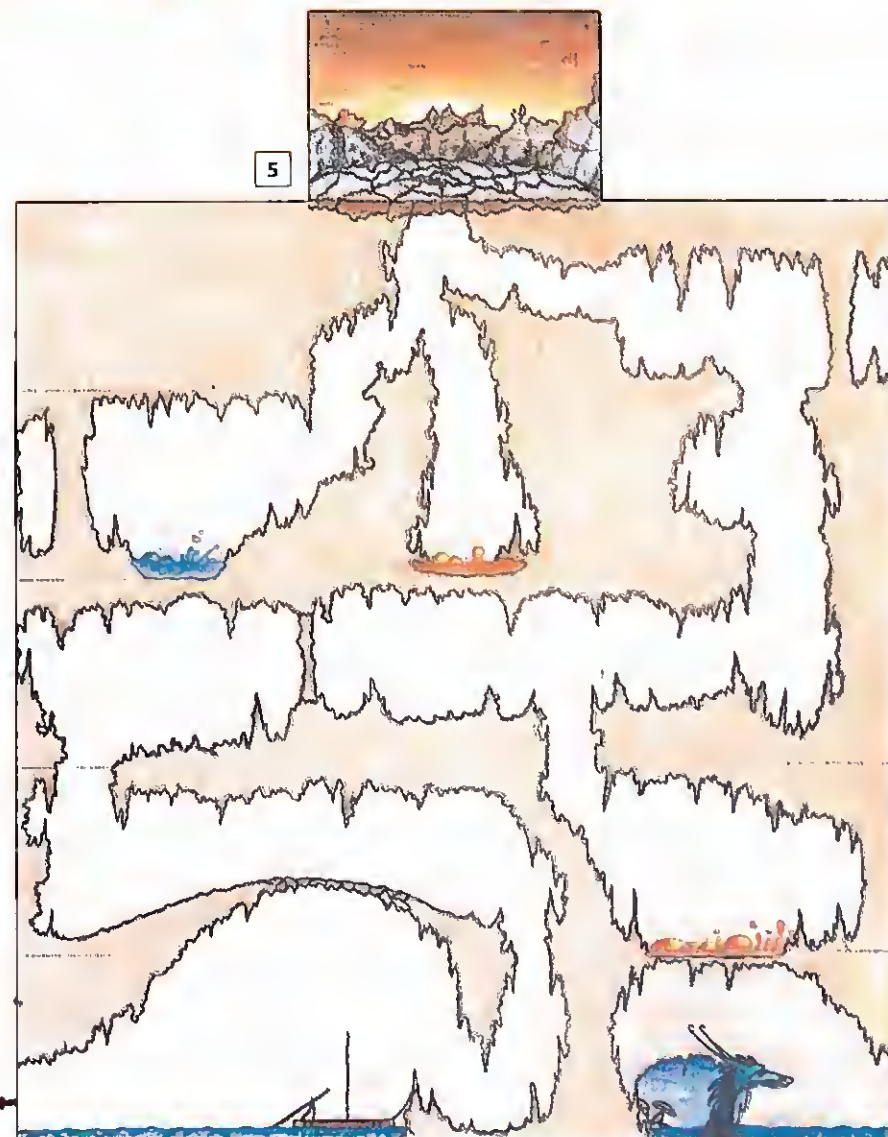
Aventura en el volcán

Después del retraso que nos había supuesto esta fase hubo que afrontar rápidamente la segunda (el descenso por el volcán hasta el centro de la tierra) que a su vez era la más compleja desde el punto de vista técnico.

Se hicieron un sinfín de bocetos con mapas distintos, monstruos, obstáculos y objetos de interés para los personajes. El problema en esta ocasión estaba precisamente en estos últimos. Por primera vez, íbamos a intentar controlar tres protagonistas estrechamente interrelacionados en un juego de ordenador.

Tras sucesivas reuniones interminables con fuertes contrastes de opinión entre los distintos miembros del equipo, se fue configurando lo que iba a ser definitivamente esta fase.

Una de las tareas más duras fue la de confeccionar, una vez desarrollado el esquema del juego, el mapeado definitivo. Roberto Uriel, más conocido como «Uri», fue el encargado de llevar a cabo la descomunal tarea de montar más de doscientas pantallas repletas de estalactitas y estalagmitas. El tiempo previsto para hacerlo era de una semana, que acabó convirtiéndose en algo más de un mes. Y una vez terminado vino un nuevo suplicio que esta vez cayó sobre las espaldas de nuestra eficaz secretaria Loli Navarro, que tuvo que coger todas las pantallas sacadas por impresora y montarlas, una a una, en el mapa más gigantesco que han contemplado nuestros ojos. Una vez montado fue colocado en una pared para que



5

los programadores pudieran colocar en él las posiciones donde se iban a encontrar los distintos elementos del juego, para lo cual en más de una ocasión tuvieron

que subirse a una mesa.

La segunda fase estaba completamente diseñada y ya sólo restaba que los programadores se pusieran a trabajar para que

LIBROS

APLICACIONES PROFESIONALES

AUDITORÍA INFORMÁTICA



187 págs. 1.908 ptas.

La auditoría informática es un examen metódico del servicio informático, o lo que es lo mismo la comprobación cada cierto tiempo por parte de un experto de que el funcionamiento del sistema es correcto a todos los niveles, desde la introducción de los datos hasta el empleo y la obtención de esa información. Este texto comienza manejando concepto sencillos en torno a este confuso término, profundizando después en la importancia de los auditores informáticos como profesión para el mejor rendimiento de la empresa, así como en diversas propuestas para simplificar este trabajo.

G. Alonso Rivas ***

D. Santos NIVEL «C»

HARDWARE

GUÍA PRÁCTICA MANTENIMIENTO DEL IBM-PC



208 págs. 2.500 ptas.

Últimamente estamos viendo proliferar infinidad de guías cuyo objetivo puede reducirse a «hágalo usted mismo». Este libro responde también a este objetivo, ya que tras unos primeros capítulos en los que se repasa el comportamiento interno del ordenador, se profundiza en la detección y presentación de soluciones a las posibles averías, para que sea el usuario quien lo repare sin necesidad de recurrir a especialistas.

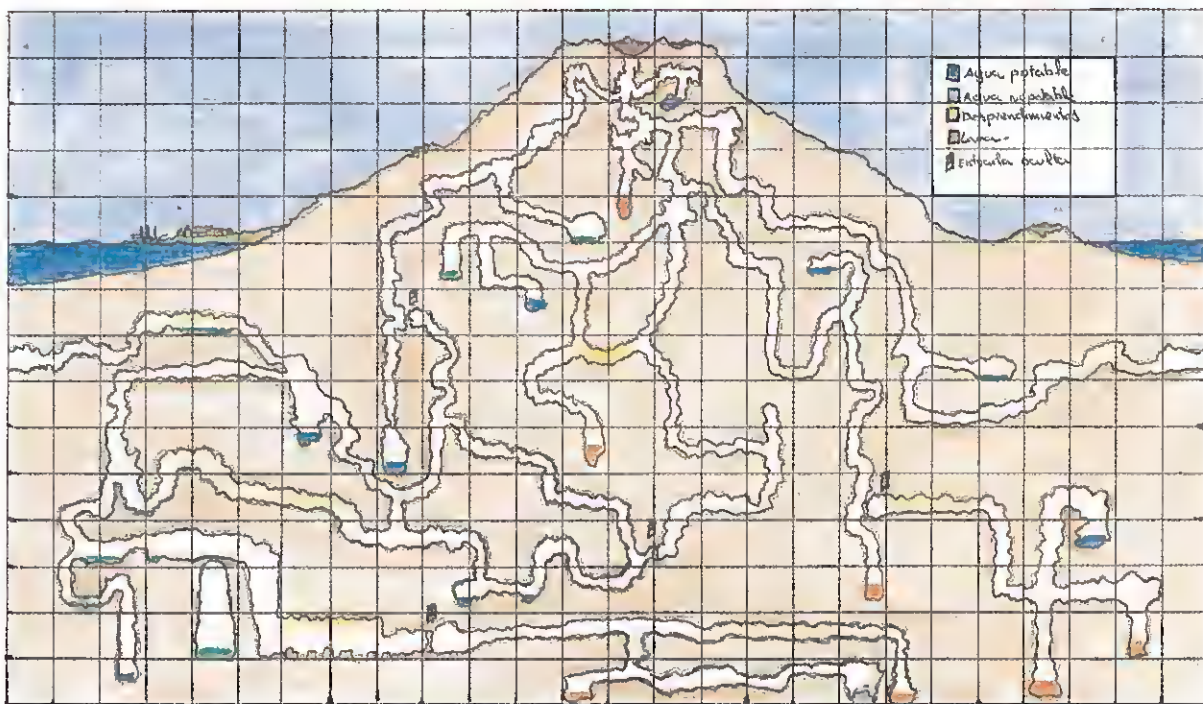
Robert C. Brenner ***

Paraninfo NIVEL «C»

Así se hizo...



todo funcionara correctamente y como siempre que se hace un juego de éstas magnitudes, nos empezamos a encontrar con los problemas propios de la falta de memoria, llegando incluso en alguna ocasión a pasar por nuestras mentes la idea de dividir esta fase en dos partes. Finalmente sin embargo, tras consenso en algunos temas polémicos, pudimos arreglarlo para que entrara todo en una única fase. El que más incordiaba de todos y el que más colaboró a la desesperación del programador de dieciséis bits Agustín Guillén, fue el grafista Jorge Azpiri que con sus continuos cambios de idea llegó a poner en peligro la salud psíquica del programador, eso sí, con la inestimable ayuda de Paco Martín, que cada cinco minutos encontraba una forma diferente de hacer algo distinto con cada una de las situaciones del juego.



6

El desenlace final

Llegamos así, muy poco antes del verano, a la tercera fase, «la de los monstruos». Afortunadamente para la salud de todos ésta era la más clara de todas, por eso no costó mucho ponernos de acuerdo. Bueno, por eso y porque se tomó la determinación de convertir las reuniones multitudinarias de trabajo en pequeñas reuniones de grupos reducidos. Como es lógico,

en esos grupos estaban siempre los que más incordiaban.

Y como la cosa iba bien y nos sobraba algo de memoria decidimos que las tres fases podían convertirse en cinco. Una cuarta fase con una Playa de gigantes tortugas empeñadas en pisotearnos y otra en la que nuestros queridos personajes tendrían que hacer equilibrios malabares para mantenerse sobre una frágil balsa arrastrada por una caprichosa corriente de agua hacia la salida del Volcán.



7

6 Primer plano del volcán. El plano definitivo aunque es distinto, guarda cierta similitud con éste.

7 Boceto de los ríos de lava.

8 Uno de los primeros bocetos que se hicieron de las plantas carnívoras.

Inminente estreno

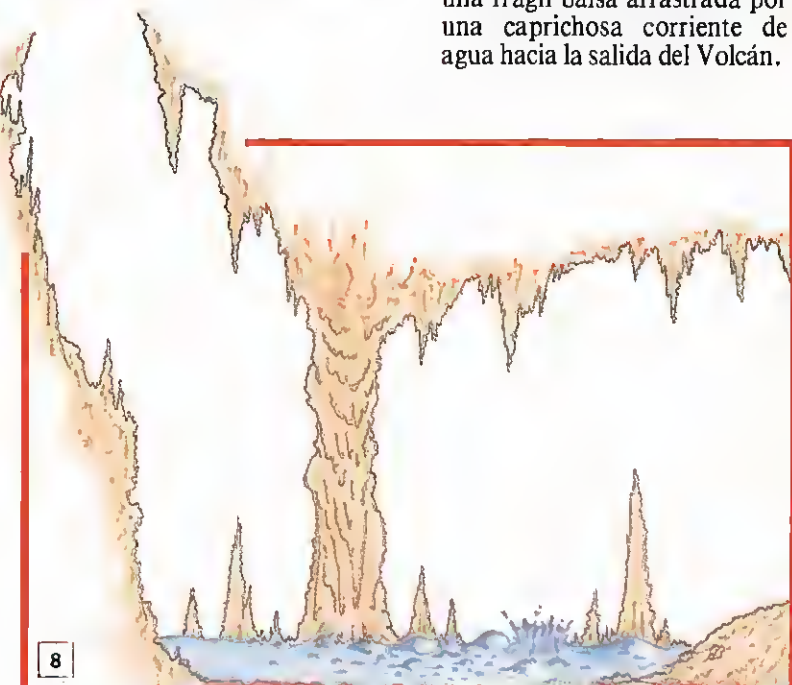
Desde aquel septiembre del 88 hasta hoy ha llovido mucho (al margen de lo de Levante), han llovido bits que a base de ensamblarlos han hecho posible que estemos a punto de concluir un ambicioso proyecto, que muy pronto atravesará nuestras fronteras en busca de nuevos mercados. Éste ha sido en cierta forma el bautismo internacional de Topo, una empresa que ha sufrido una rápida transformación y que espera conseguir en poco tiempo, dentro y fuera de España, la recompensa al trabajo de un grupo de personas que desde que llegaron lo han dado todo por este proyecto.

Podía haber hablado aquí del millón de Kb que hemos emplea-

do en gráficos, de las complejidades técnicas que ha supuesto hacer cada una de las fases del juego, de la suavidad con la que se han hecho los scrolls cuadro a cuadro, de lo difícil que resulta hacer una animación con personajes tan grandes o de que hasta hoy no se había hecho un juego de la complejidad de éste (sabía que al final tenía que decirlo), pero he preferido contar algunas de las vicisitudes por las que un grupo de personas han tenido que pasar para hacer de este juego lo que es, una maravilla.

Muy pronto inminente estreno de España.

Gabriel Nieto
Director de Topo



8

¡NOVEDADES DINAMIC!

COSMIC SHERIFF

DESPLAZATE POR TODA LA BASE HACIENDO USO DE LOS MECANISMOS DIRECCIONALES.

AUN QUEDAN DOS BOMBAS POR DESACTIVAR EL PELIGRO CONTINUA.

TRAS LOS BARRILES PUEDE HABER ALGUNA SORPRESA OCULTA.



EL SISTEMA "LOCK" MARCA EN

LA PUERTA SE ABRE Y DEJA TRAS DE SI LA FIGURA AMENAZANTE DE UN INVASOR.

SOLO TE QUEDAN 62 SEGUNDOS PARA QUE TIENAS SALIR POR LOS AIRES.

Subes en tu monoplaza. Nada distrae tu concentración. Enciendes los reactores, y pones rumbo a la colonia minera COBALTO-1, situada al 10. tercera luna de Júpiter. Eres COSMIC SHERIFF, el mejor francotirador láser de la galaxia. Tu misión: acabar con los saboteadores de la colonia y desactivar las bombas que pueden hacerla saltar por los aires.

ASTRO MARINE CORPS

LA CERAZA PROTECTORA DE "GREAT ALIEN KING" HA SALTADO POR LOS AIRES.

UN CHIRRIDO INFERNAL Y EL RUÍDO DE LAS EXPLOSIONES HACEN ECO EN EL INFERNO DE LA BASE ALIEN.



SUS CIRCUITOS ESTAN AL DESCUBIERTO. ES EL MOMENTO DE ACABAR CON EL.

SU COMPLICADO MECANISMO DE TRACCION LE PERMITE ESQUIVAR TUS INCESANTES DESCARGAS LASER.

Los AMC patrullan la galaxia. Su mejor hombre equipado con el armamento más sofisticado: escudos de positrones, photolasers de disparo triple, granadas y lanzallamas: su va a enfrentar a los Deathbringers, más de 20 razas de Alienígenas y Robots unidas para conquistar la galaxia. AMC incorpora, además de doble carga, tres nuevos y alucinantes FX: BIPLANE SCROLL (dos planes superpuestos de scroll a diferentes velocidades), MULTICOLOR ACTION y EAG (enemigos auténticamente gigantes).

FREDDY HARDEST

AL FONDO, NEW YORK PARECE TRANQUILO.

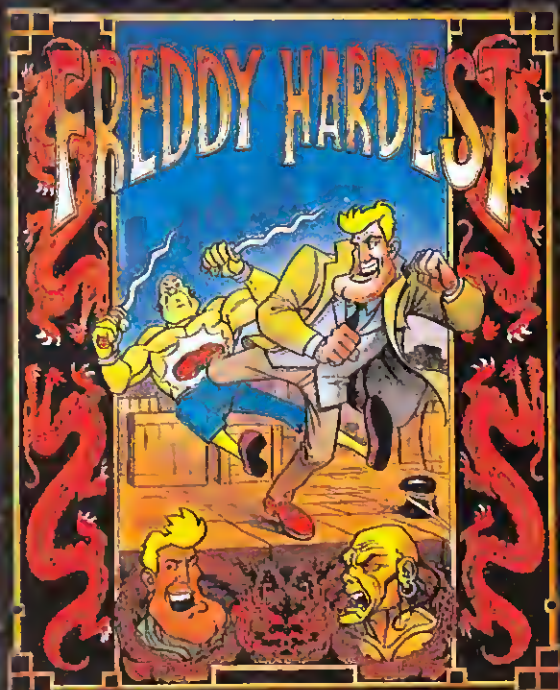
UN "MESTICK" TE ATACA POR LA ESPALDA. LEOPATE TE EL CON UNA PATADA EN GIRÓ.



UTILIZA CUALQUIERA DE TUS SIETE GOLPES DE KARATE HASTA QUITARLE DE ENCIMA.

LOS "KNIVES" SALEN A TU ENCUENTRO ARMADOS CON SUS CUCHILLOS.

FREDDY ha vuelto y esta vez está en la tierra. Haciendo uso de su dominio brutal de las artes marciales va a desarticular una banda de traficantes asesinos y a recuperar la máquina del tiempo que le devuelva a su hogar.



PLAZA PESQUERA DEL TOLLE DE MADRID 273
214 11451 611
VENTAS POR CABLE (411) 502 72 67 (TRES LINEAS)
TIENDAS Y DISTRIBUIDORES: 123 01 11 (PUERTO RICO)

DINAMIC
LIDER EN VIDEO-JUEGOS

Uno de los proyectos más ambiciosos concebidos por el software español, «Viaje al centro de la tierra», se encuentra en un punto ya muy cercano a su definitiva publicación. Invitados por Topo Soft, tuvimos ocasión de comprobar "in situ" cómo va a ser uno de los lanzamientos más esperados de los últimos tiempos.

Julio Verne fue un hombre adelantado a su tiempo, un soñador incansable —casi un visionario— que profetizó muchos de los adelantos técnicos que muchos años después la civilización convirtió en realidad. Sin embargo la que tal vez se pueda considerar como su obra más conocida, «Viaje al centro de la Tierra», se convirtió, primero en un sueño inalcanzable y más tarde, casi en una absurda fantasía cuando la ciencia moderna nos reveló, sin necesidad de realizar aquel fantástico viaje que Verne imaginara, los secretos que escondía el interior de nuestro planeta.

Pese a todo la novela conservó intacta toda su magia, pasando a convertirse en un auténtico clásico de los libros de aventuras, y acabando, cómo no, por desfilan por las pantallas cinematográficas, motivos ambos más que suficientes para que Topo pusiese manos a la obra para intentar realizar ese juego que les consagrara definitivamente.

El texto de Julio Verne ofrecía múltiples posibilidades, y casi cada capítulo se prestaba por sí sólo a convertirse en un juego por separado; tras largas deliberaciones las «mentes pensantes» de Topo eligieron los que parecían los momentos cumbres de la aventura.

Como introducción el juego nos sorprende con una primera fase en la que tras una breve, pero espectacular, secuencia de presentación, nos enfrentaremos ante nuestro primer quebradero de cabeza, un puzzle de un mapa del volcán compuesto por 11 piezas que tendremos que ordenar antes de que el tiempo marcado por el reloj de arena situado junto a este se extinga. Afortunadamente, antes de comenzar se nos mostrará durante algunos instantes el mapa ya ordenado, lo cual al menos nos da-

rá una idea de cómo tendremos que colocar las piezas.

Pasado este primer capítulo seremos trasladados al interior del volcán, donde se desarrolla la segunda fase. En este momento el juego cambia totalmente pasando a convertirse en una impresionante videoaventura compuesta por la nada despreciable cifra de 240 pantallas repletas de curiosidades tales como ríos de lava, geiseres, cascadas subterráneas, nubes de grisú, puentes que se derrumban al ser atravesados o caminos obstruidos por rocas que tendremos que destruir, además de estar pobladas por una fauna tan «amistosa» como las arañas gigantes, los monstruos de los lagos o los murciélagos asesinos. Para encontrar la salida de este gigantesco laberinto podremos utilizar indistintamente —existe una tecla de selección para cada personaje— a cualquiera de los tres protagonistas del juego: el profesor (que dispara con su pistola), su sobrino (capaz de horadar las paredes con su pico) y la chica (que puede reponer tanto su energía como la de sus compañeros de aventura).

Si somos los suficientemente afortunados y hábiles como para encontrar la salida del volcán apareceremos en la selva, escenario de la tercera fase de la aventura. Es importante resaltar antes de seguir adelante que al comenzar una nueva fase sólo aparecerán en ella los personajes que hayan salido con vida de la anterior, es decir que si por poner un ejemplo sólo el profesor ha conseguido escapar del volcán sólo él nos acompañará en la selva. Hecho este inciso os diremos que esta tercera fase, quizás algo más arcade que la anterior, está compuesta por 130 pantallas en las que encontraremos peligros tales como arenas movedizas, plantas carnívoras, pterodáctilos devoradores de ca-



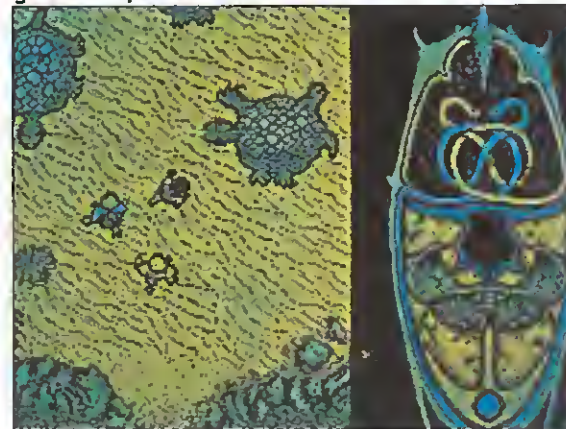
El puzzle que representa el mapa del volcán está formado por once piezas que deben ser ordenadas.



La selva está poblada por singulares habitantes.



La acción en el interior del volcán se desarrolla a lo largo de 240 pantallas.



Esquivar las tortugas es un complejo objetivo.

bezas, y variados animales prehistóricos empeñados en convertirnos en parte de su menú del día. El sistema de manejo de los personajes es el mismo, si bien en esta ocasión tanto el profesor como su sobrino irán armados con sendas lanzas con las que podrán defenderse de los ataques de sus enemigos.

El objetivo de la tercera fase es conseguir llegar a la playa, donde precisamente tiene lugar la cuarta y penúltima fase, tal vez una de las más originales de todas las que componen el juego. Nuestro objetivo consiste en alcanzar una balsa que se encuentra justamente en el extremo contrario del lugar en que nos encontramos; para llegar hasta ella tendremos que caminar por una extensa playa totalmente plagada por gigantescas tortugas que se mueven en el momento más imprevisto con una trayectoria prefijada (o bien de arriba a abajo o de izquierda a derecha) con el consiguiente peligro de que en su pesado caminar nos aplasten descuidadamente. A diferencia de las fases anteriores, el juego no se desarrolla pantalla a pantalla, sino que el escenario se desplaza con un suave «scroll» de arriba a abajo.

Alcanzado nuestro objetivo, es decir la balsa, nos enfrentaremos a nuestra última prueba, la salida al exterior a través del volcán, que da forma a la quinta y última fase del juego. En esta ocasión se nos presenta a la vista una «sección» lateral de la chimenea del volcán, a través de

VIAJE AL CENTRO DE LA TIERRA

la cual y siempre encima de la balsa nuestros protagonistas ascienden vertiginosamente, empujados por la fuerza de la erupción, hacia el cráter. Nuestro cometido consiste en evitar que la balsa choque contra los recodos del estrechísimo y serpenteante camino, teniendo en cuenta que por cada choque perderemos a uno de nuestros personajes y que a medida que ascendemos aumenta la velocidad del «scroll» de pantalla... sin duda un final auténticamente de «infarto».

Llegados a este punto y visto

lo visto (esta «preview» se realizó a partir de las versiones Atari St —la más avanzada de todas, con sus cinco fases en realización y algunas de ellas ya casi totalmente terminadas— y Spectrum —con las dos primeras fases prácticamente terminadas y la tercera ya muy avanzada— sólo cabe preguntarse si este fantástico viaje llevará a Topo al centro de la Tierra... o a la mismísima cumbre del software. Tal vez Verne fuera capaz de aventurar una respuesta.

J.E.B.

TOPOGRAFÍA de un juego

Hard Drivin'

IMPRESIONANTES PERSPECTIVAS
TRIDIMENSIONALES!

Alan ST Screenshots!



¡ALUCINANTE LOOKING DE
360 GRADOS!



AUTENTICO DESAFÍO PARA
LOS BUENOS CONDUCTORES!



© 1985 Tengen Inc. All rights reserved.
All other Games Copyrighted
Programmed by: Jürgen Friedrich 12-bit Binary Diskon 3-H

TENGEN

The Name in Coin-Op Conversions



C/ SERRANO, 240 • 28016 MADRID
TELEF. 458 16 58

DOMARK

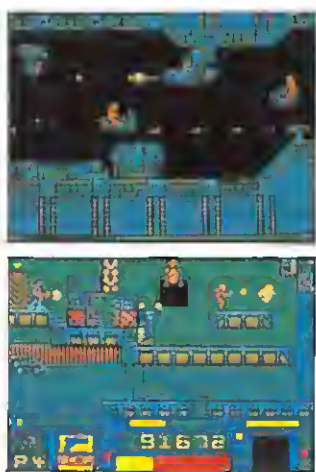
Stryx, lo pequeño es bello

Desde sus comienzos la compañía inglesa Psygnosis se ha esforzado por lograr que los gráficos de sus juegos fueran cada vez de mayor tamaño, llegando a crear «sprites» que ocupaban casi la mitad de la pantalla de nuestros ordenadores.

Según Ian Hetherington, director de desarrollo de Psygnosis, cuando llegaron a un punto en que ya les era sencillamente imposible crear gráficos de mayor tamaño decidieron trabajar en un proyecto distinto y radicalmente opuesto: «Stryx».

«Stryx» es un juego que se caracteriza precisamente por el reducido tamaño de todos los personajes y objetos que en él aparecen, lo cual, según sus autores, no sólo no le ha restado calidad gráfica al programa, sino que ha aumentado considerablemente el área de juego.

Nuestra misión, que com-



bina elementos tanto de arcade como de videoaventura, consiste en intentar arrebatarse a los Cyborgs la llave de la Fuerza de la Vida, el mecanismo de seguridad destinado a impedir una rebelión de las máquinas.

Como suele ser habitual con la mayoría de los títulos de Psygnosis, «Stryx» estará en principio disponible únicamente para los usuarios de Amiga y ST.

Virgin y Melbourne a toda máquina

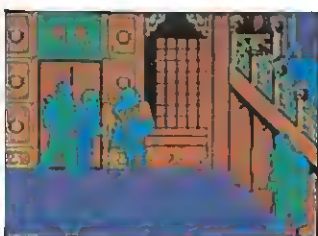
Las conversiones de máquinas recreativas continúan siendo uno de los grandes filones que las compañías de software explotan sin cesar. Buena prueba de ello es que las tres próximas novedades que Virgin y Melbourne nos tienen preparadas para las ya inminentes Navidades proceden precisamente de este campo.

«Continental Circus» de Virgin, cuyo lanzamiento está previsto para el mes de Diciembre, es una nueva incursión dentro del mundo de la Formula 1, respetando los clásicos esquemas de estos simuladores.

Por su parte «Ninja Warrior» de Virgin y «Double Dragon II» de Melbourne son dos nuevos juegos de artes marciales que en su día crearon auténtico furor en las salas recreativas, el primero por utilizar un curioso sistema de visión compuesto por tres pantallas alineadas, y el segundo por ser la continuación de uno de



Continental Circus.



Double Dragon II.

los mayores clásicos de este género.

«Ninja Warrior» y «Double Dragon II» serán lanzados en los meses de Enero y Diciembre respectivamente, y al igual que «Continental Circus» estarán disponibles en las versiones de Spectrum, Amstrad, Commodore, St y Amiga.

Semáforo verde

Las versiones St y Pc del popular «Ferrari Formula 1» —editado en principio sólo para Amiga— ha visto por fin la luz verde en el semáforo de salida y se acerca en sexta y a fondo hacia nuestros ordenadores.

Como recordaréis el jue-

go combina en su desarrollo elementos tanto de estrategia —elección de motores y piezas del bólido, paradas en boxes, trabajos mecánicos— como de simulador automovilístico, poniéndonos al volante de todo un reluciente Ferrari.

OCEAN

En la actualidad, las compañías productoras de software que tienen importancia a nivel internacional pueden contarse con los dedos de la mano. Ocean es, probablemente, el dedo índice.

Con la vista puesta en la campaña de Navidad, en Ocean se están dando los últimos retoques a los numerosos lanzamientos de los próximos meses.

Con objeto de poder informar puntualmente de todos estos destacados productos nos desplazamos expresamente a Manchester, donde tienen instalado su cuartel general en Inglaterra.

LA MÁQUINA

Nada más llegar a Manchester fuimos gentilmente atendidos por el máximo dirigente de la compañía. El propio David Ward nos dio la bienvenida y se puso a nuestra disposición para lo que iba a ser una intensa jornada de trabajo. Se trataba de ver, fotografiar y analizar todo el producto que Ocean nos prepara para estas navidades.

De entre toda esta vorágine de nuevos títulos presentados por Ocean destaca sin duda «Batman», que es además el favorito de David Ward, como lo demuestra colocando en su propio despacho una gigantesca reproducción del Batmovil, frente a la que posó orgulloso para nuestra revista. (Del programa «Batman», sobradamente conocido ya por todos nuestros lectores se habló largamente en el número anterior e incluso en este mismo os presentamos en exclusiva el mapa y los cargadores).

Tras un almuerzo de trabajo sin demasiado apetito (los ingleses se empeñan siempre en comer a las doce de la mañana) nos dirigimos a los sótanos de la mansión OCEAN. Hace unos años aquí estaban reunidos (y convenientemente encadenados) los mayores genios de la programación europea. De esta forma, era relativamente fácil charlar con todos ellos en una sola tarde. Actualmente es difícil encontrarlos a todos juntos. Unos trabajan en sus propios hogares (por ejemplo Jon Ritman) e incluso la misma compañía ha dividido su centro de programación en tres grandes bloques:

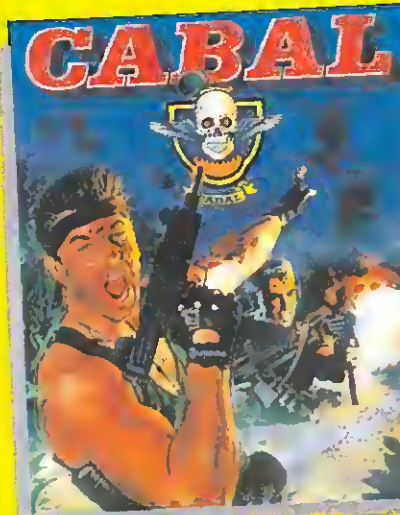
Manchester, Liverpool (el nombre de este grupo es «FX») y París (OCEAN FRANCE). Poco importa en realidad la ubicación mientras se mantenga el estándar de calidad, y a estas alturas los demás lo tienen muy difícil si tienen intención siquiera de aproximarse al nivel fijado por Ocean.

Los juegos de mano de sus protagonistas

Gary Bracey, uno de sus directivos y responsable del área de programación está francamente ilusionado mostrando sus novedades de cara a Navidades, firmemente convencido de que «mejores no hay». Gary, que parece un chaval con su perenne sonrisa, conversa con nosotros mientras practica con la verdadera máquina de «Operation Thunderbolt» (ya sabéis que se trata de la segunda parte de «Operation Wolf», pero esta vez para dos jugadores). Comenta entusiasmado las modificaciones que han tenido que hacer al «Batman» para que fuera más adictivo como juego y nos recomienda «The Lost Patrol», que es en su opinión el programa en el que se han cuidado más los gráficos de los desarrollados hasta el momento. Lástima que sólo esté produciéndose para Atari y Amiga.

A continuación pasamos a examinar los distintos puestos de trabajo donde los equipos de programadores dan los últimos toques a los futuros éxitos de estas Navidades.

«Beach Volley» es una diver-



«Cabai» y «Chase HQ», dos generos diferentes con una nota en común: la adicción.



David Ward, presidente de Ocean, posó orgulloso para nuestra revista frente a la gigantesca reproducción del batmovil.

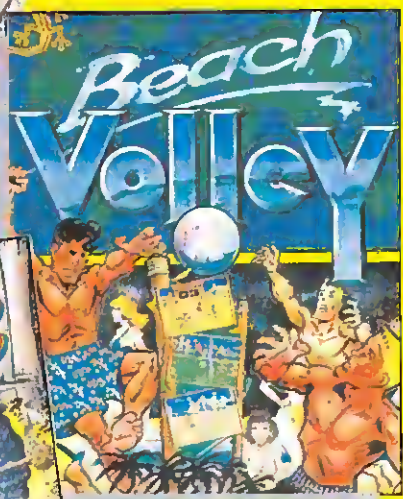


Paul Owens, uno de los más veteranos programadores de Ocean, está dando los últimos retoques a «Chase HQ».

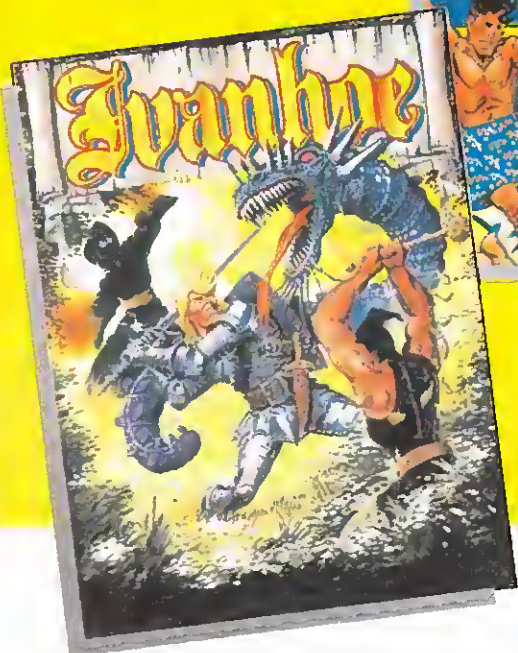
DE HACER JUEGOS



Gary Bracey, responsable del área de programación, charló con nosotros mientras se echaba una partidita.



«Intocables», «Ivanhoe» y «Beach Volley» completan la variada aportación de Ocean al software estas Navidades.



tida simulación deportiva que está realizada con un aire de simpatía del que lamentablemente carecen otros juegos. Se trata de una competición de voleibol que empieza en la playa con jugadores no profesionales y acaba convirtiéndose en un auténtico campeonato internacional donde se compite contra otros países.

En esta misma línea están desarrollando «Adidas soccer», un encargo expreso de la multinacional del calzado y que contiene probablemente los más grandes gráficos jamás diseñados para un programa de microordenador. Para que os hagáis una idea, hay momentos en los que el balón de fútbol ocupa, él solito, toda la pantalla. De momento se prepara en Atari y Amiga.

Los disparos de «Los Intocables» suenan atronadores llamando nuestra atención desde el

otro lado de la sala. Es increíble la cantidad de acción que puede contener un solo juego. Como es de dominio público, se trata de la clásica historia del comisario Elliot Ness y sus ayudantes en lucha contra los traficantes de alcohol, ambientado todo ello en el Chicago de los años 20, cuando la ley seca.

A su lado «Cabal», una nueva conversión de una máquina arcade que causa furor en todos los salones de juego europeos. A nivel argumental, no deja de ser una prolongación más de las viejas historias de «Commando», «Operation Wolf», etc. Y ya que estamos en la onda guerrera, mencionar, como no, «Operation Thunderbolt». Se trata de la continuación del gran éxito de Ocean de las Navidades pasadas «Operation Wolf» con la única variante (para que no fuese exactamente igual) de que ahora se trata de dos jugadores los que logran infiltrarse en territorio enemigo. Con un argumento similar pero distinto en sus planteamientos (la acción trepidante se sustituye por gráficos de extraordinaria calidad) está «The Lost Patrol». Es una pena que sólo se pueda versionar para Atari y Amiga debido a que no sería posible mantener un nivel aceptable de calidad en otros ordenadores cuyas capacidades gráficas son mucho peores.

No podía faltar tampoco una reconstrucción histórica de envigadura y en esta ocasión se trata de «Ivanhoe», la vieja historia del caballero que rescata a la dama y... ya sabemos cómo sigue. Y llegamos al capítulo de los coches. Se trata de «Chase HQ». Pero... eso fue al día siguiente.

Interés profesional

Tras muchas horas de extenuante trabajo nos desplazamos al cine más próximo donde se proyectaba «Batman, The Movie». (En el momento de escribir esta crónica falta todavía un mes para su estreno en España). Que quede claro que el visionado de esta película se hizo exclusivamente por imperativos de la misión periodística que nos fue encomendada y con el sano propósito de mantener debidamente informados a nuestros lectores.

res. ¡A ver si se cree el personal que aquí vamos al cine por diversión! En cualquier caso, y después de hacernos la promesa de no pasárnoslo bien viendo la película, pudimos contemplar el espectáculo, ejem... perdón, quiero decir que analizamos técnica y argumentalmente la película para poder descubrir las connotaciones temáticas que tiene con el juego de ordenador y todos esos rollos. Una vez superado el horrible trance, que además no se entendía nada (parece que hablaban en inglés o algo así) nos fuimos a dormir, que para eso somos unos buenos chicos y teníamos que madrugar.

Rumbo a Madrid

A la mañana siguiente y tras un desayuno de trabajo (como se ve, no paramos de trabajar) continuamos nuestra labor de voraces recopiladores de datos, fotos, carátulas y todo aquello que sabemos que os gusta ver reproducido en las páginas de esta revista.

Decíamos ayer que no se sabe por qué extraña razón ha llegado de nuevo la fiebre de los coches. Toda compañía que se precie prepara para estas Navidades un programa de coches y Ocean no podía ser menos. Se trata de «Chase HQ». Tú y tu acompañante os lanzaréis en una endiablada persecución de variados criminales a bordo de un Porsche Turbo a través de túneles, puentes y sinuosas carreteras. En fin, una gozada. Paul Owens, uno de los más veteranos y cualificados programadores de Ocean, está poniendo a punto los últimos detalles del «Chase HQ». Como detalle curioso os diremos que Owens tiene en la pared de su despacho una carta autógrafa del propio Sir Clive Sinclair donde le agradece personalmente su «decisiva aportación» y la «inestimable ayuda» prestada para llevar a cabo «el lanzamiento del Spectrum 128 en España».

Poco después y agradeciendo las atenciones prestadas, damos por finalizada nuestra visita relámpago al cuartel general de Ocean en Manchester. Un largo viaje de casi seis horas nos devolvería de nuevo a Madrid.

Domingo Gómez.



Tele Juegos

Haz tu pedido llamando:
91 532 0085
(4 LINEAS)
VENTA POR CORREO
A TODA ESPAÑA

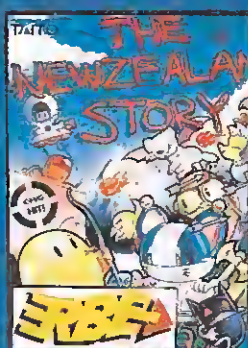


¡DE ESTA PAGINA NO PUEDES PASAR!

PORQUE HEMOS SELECCIONADO LOS 50 JUEGOS MAS IMPORTANTES DEL MES.

PORQUE AQUI ESTAN LOS TELEJUEGOS DE MAYOR IMPACTO EN TODA ESPAÑA.

¡ATENCIÓN!!! AL COMPRAR DOS CINTAS O UN DISCO DE ERBE, TE REGALAMOS UNA CAMISETA COMO LA DE LA FOTO. EN LOS JUEGOS CON:



NEW ZELAND STORY

Un juego original y divertido. Con gran variedad de escenarios y personajes. Una explosión de colorido procedente de las máquinas de la calle. Superjuego.

CINTA SPECTRUM.....875
CINTA AMSTRAD.....875
CINTA COMMODORE.....875
DISCO SPECTRUM-3.....1.900
DISCO AMSTRAD.....1.900
ATARI ST.....1.995
AMIGA.....1.995



VIGILANTE

Cuando la ley se tambalea, Vigilante prevalece. En el mas absoluto caos ante bandas, criminales, punks, hordas delincuentes, confía en el, es tu última esperanza.

CINTA SPECTRUM.....875
CINTA AMSTRAD.....875
CINTA COMMODORE.....875
DISCO SPECTRUM-3.....1.900
DISCO AMSTRAD.....1.900
ATARI ST.....1.995
AMIGA.....1.995



SILK WORM

Pura acción de combate. Ni un segundo de tregua. Con tu moderno helicóptero de combate equipado con numerosas armas, atraviesa los campamentos enemigos.

CINTA SPECTRUM.....875
CINTA AMSTRAD.....875
CINTA COMMODORE.....875
DISCO SPECTRUM-3.....1.900
DISCO AMSTRAD.....1.995
ATARI ST.....1.995



STEIGAR

El mas arriesgado mercenario, el guerrillero mejor preparado. Allí donde haya conflicto esta él. Conoce y domina armas y vehículos en cualquier terreno.

CINTA SPECTRUM.....875
CINTA AMSTRAD.....875
CINTA COMMODORE.....875
DISCO SPECTRUM-3.....1.900
DISCO AMSTRAD.....1.900



CABAL

La revolución de las máquinas recreativas. El arcade mas jugado de Europa. Un nuevo impacto de OCBAN para que no descanse tu ordenador.

CINTA SPECTRUM.....1.200
CINTA AMSTRAD.....1.200
CINTA COMMODORE.....1.200
DISCO SPECTRUM-3.....1.900
DISCO AMSTRAD.....1.900



PERICO DELGADO

El primer juego que incorpora diferentes vistas para cada nivel, dando el máximo realismo. Punte en cabeza del pelotón con este número uno.

CINTA SPECTRUM.....1.200
CINTA AMSTRAD.....1.200
CINTA MSX.....1.200
DISCO SPECTRUM-3.....1.900
DISCO AMSTRAD.....1.900



BUTRAGUENO 2

Dos programas totalmente diferenciados en dos cintas: -BUTRAGUENO 1 regates, ejercicios, regates, pases... -CAMPEONATO: cambio de equipos y ligülas.

CINTA SPECTRUM.....1.200
CINTA AMSTRAD.....1.200
CINTA MSX.....1.200
DISCO SPECTRUM-3.....1.900
DISCO AMSTRAD.....1.900



BATMAN THE MOVIE

Ahora llega la batmanía a tu ordenador. Basado en la película tendrás que llevar a Batman por diversas fases e identicos escenarios que en el film, y luchar con JOKER.

CINTA SPECTRUM.....1.200
CINTA AMSTRAD.....1.200
CINTA COMMODORE.....1.200
DISCO SPECTRUM-3.....1.900
DISCO AMSTRAD.....1.900



TIME SCANNER

El mejor y mas variado pinball de todos los tiempos, convertido de las máquinas por Activision. Multitud de pantallas y fases, faltas, bola extra, triple bonus, 5 flippers.

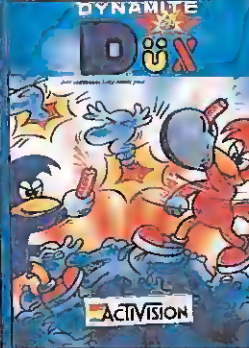
CINTA SPECTRUM.....875
CINTA AMSTRAD.....875
CINTA COMMODORE.....875
DISCO SPECTRUM-3.....1.900
DISCO AMSTRAD.....1.990
ATARI ST.....1.990
AMIGA.....1.990



CORSARIOS + MUTANT ZONE

No te quedes a dos velas. Corsarios no debe faltar en tu colección. Además en 8 bits (spectrum, amstrad y msx), con el Mutant zone de regalo. Aprovechate.

CINTA SPECTRUM.....875
CINTA AMSTRAD.....875
CINTA MSX.....875
DISCO SPECTRUM-3.....2.250
DISCO AMSTRAD.....2.250
DISCO MSX.....2.250
PC 5.25 (solo COR).....2.850
PC 3.5 (solo COR).....2.850



DYNAMITE DUX

Conecta con BIN Y PIN, los protagonistas de este trepidante juego. Descubre sus extraños golpes de defensa, ante los volcanes, bombas, llamas de fuego...

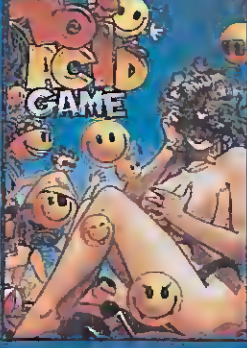
CINTA SPECTRUM.....875
CINTA AMSTRAD.....875
CINTA COMMODORE.....875
DISCO SPECTRUM-3.....1.900
DISCO AMSTRAD.....1.990
ATARI ST.....1.990
AMIGA.....1.990



PASSING SHOT

Conversion del éxito de SEGA en las máquinas de monedas. Imagen realista del juego. Singles o dobles. Varias superficies de juego: hierba, tierra, cemento...

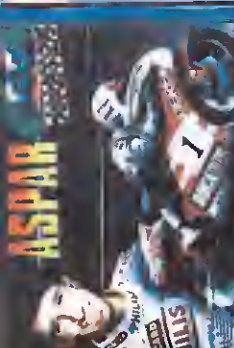
CINTA SPECTRUM.....875
CINTA AMSTRAD.....875
CINTA COMMODORE.....875
CINTA MSX.....875
DISCO SPECTRUM-3.....2.250
ATARI ST.....1.990
AMIGA.....1.990



TOI ACID GAME

Una explosión de colorido y gráficos, por donde deberás gular a TOI. 4 fases: toi en la disco, toi en la playa, toi en el galeon y toi en la acid house.

CINTA SPECTRUM.....875
CINTA AMSTRAD.....875
CINTA MSX.....875
DISCO SPECTRUM-3.....2.250
DISCO AMSTRAD.....1.900



ASPAR

Simulación de ti mundial de motos con 7 circuitos 70 veces mas grandes que tu ordenador. Vista superior de plano picado. Hasta 12 rivales en la pista.

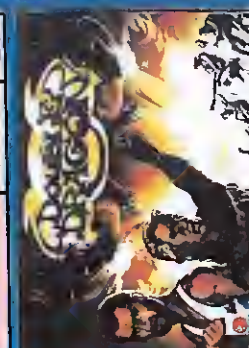
CINTA SPECTRUM.....875
CINTA AMSTRAD.....875
CINTA MSX.....875
DISCO SPECTRUM-3.....1.750
DISCO AMSTRAD.....1.750
DISCO MSX.....1.750
PC 5.25.....1.950
PC 3.5.....1.950



NAVY MOVES

El arcade que dispara tus nervios. No podrás soportarlo. Un derecho de acción, movimiento y rapidez. Niveles de acción totalmente diferentes.

CINTA SPECTRUM.....875
CINTA AMSTRAD.....875
CINTA COMMODORE.....875
CINTA MSX.....875
DISCO SPECTRUM-3.....1.750
DISCO AMSTRAD.....1.750
DISCO MSX.....1.750



DOBLE DRAGON

Las calles del suburbio, un mal lugar para ir solo. Infestadas de pandillas, navajeros, asesinos... Domésticos peligrosos como para apostar por ellos.

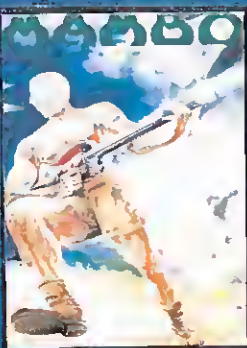
CINTA SPECTRUM.....875
CINTA AMSTRAD.....875
CINTA COMMODORE.....875
CINTA MSX.....875
DISCO SPECTRUM-3.....1.950
DISCO AMSTRAD.....1.950
ATARI ST.....2.500
AMIGA.....2.500
PC 5.25.....2.500
PC 3.5.....2.500



AFTER THE WAR

Después de la guerra no queda nada, bueno, nada agradable... Combate por tu supervivencia entre las ruinas, ante mutantes, ingenios y dominadores.

CINTA SPECTRUM.....875
CINTA AMSTRAD.....875
CINTA MSX.....875
DISCO SPECTRUM-3.....1.950
DISCO AMSTRAD.....1.950
DISCO MSX.....1.950



MAMBO

En el subsuelo de la selva amazónica late un imprevisible peligro. Solo el intrépido MAMBO es capaz de detenerlo. De ti depende que lo pueda conseguir.

CINTA SPECTRUM.....975
CINTA AMSTRAD.....975
CINTA MSX.....975
DISCO SPECTRUM-3.....1.950
DISCO AMSTRAD.....1.950
PC 5.25.....2.500
PC 3.5.....2.500



CHUCK YEAGERS

Los pilotos de pruebas solo se equivocan una vez... Usa simulación espectacular, en 3D, 18 aeronaves, varios ángulos de visión, vuelo en equipo, cajas negras...

CINTA SPECTRUM.....1.200
CINTA AMSTRAD.....1.200
CINTA COMMODORE.....1.200
CINTA MSX.....1.200
DISCO SPECTRUM-3.....1.950
DISCO AMSTRAD.....1.950
PC 5.25 (NUEVO).....5.000
PC 3.5 (NUEVO).....5.000



PAK QUINTO ANIVERSARIO

Celebra con DYNAMIC su quinto aniversario de creación de fantasía con su pak con los catorce hits que ya han hecho disfrutar a miles de jugadores.

CINTA SPECTRUM.....1.450
CINTA AMSTRAD.....1.450
CINTA COMMODORE.....1.450
CINTA MSX.....1.450
DISCO SPECTRUM-3.....2.500
DISCO AMSTRAD.....2.500
DISCO MSX.....2.500



KNIGHT FORCE

Deberás pasar innumerables peligros, y combatir desde magos y esqueletos hasta robots, para llegar a los dragones. Allí podrás usar la FUERZA del caballero.

CINTA SPECTRUM.....875
CINTA AMSTRAD.....875
DISCO SPECTRUM-3.....1.995
DISCO AMSTRAD.....1.995
ATARI ST.....2.250
AMIGA.....2.250
PC 5.25.....2.250
PC 3.5.....2.250



TURBO CUP

Experimenta la misma sensación que en una carrera deportiva de sports rototips. Derrapa si entras rápido en la curva, salto del rebufo para adelantarte...

CINTA SPECTRUM.....875
CINTA AMSTRAD.....875
DISCO SPECTRUM-3.....1.995
DISCO AMSTRAD.....1.995
ATARI ST.....2.250
AMIGA.....2.250
PC 5.25.....2.250
PC 3.5.....2.250



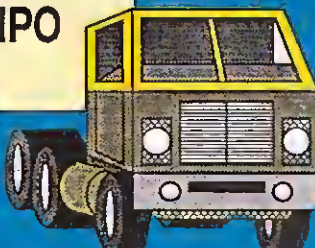
CRAZY CARS 2

En esta segunda parte, pilota un F-40, una carrera contrareloj con estafas, coches de lujo robados, policías corruptos... Entra en acción solo si puedes ganar.

CINTA SPECTRUM.....875
CINTA AMSTRAD.....875
DISCO SPECTRUM-3.....1.990
DISCO AMSTRAD.....1.990
ATARI ST.....2.250
AMIGA.....2.250
PC 5.25.....2.250
PC 3.5.....2.250

SI YA HAS ELEGIDO TUS JUEGOS NO PIERDAS MAS TIEMPO

RELLENA AHORA EL CUPON DE LA DERECHA Y ASI TE LLEGARAN ANTES A TU DOMICILIO TUS JUEGOS PREFERIDOS.



TeleJuegos

Haz tu pedido llamando:

5320085

(4 LINEAS)

VENTA POR CORREO

A TODA ESPAÑA

AHORA
EN
CINTA Y
DISCO

Los
50
Mejores

GRATIS PARA TI !!

Con tu primer pedido
recibirás la tarjeta de
telecliente. Aprovecha
sus ventajas



¡¡DE ESTA PAGINA NO PUEDES PASAR!!

PORQUE SI QUIERES SER UN GANADOR DEBES ELEGIR ENTRE LO MEJOR.

PORQUE SI NO VES AQUI UN VIDEOJUEGO NO LO COMPRES. HAY 50 MEJORES.

COMANDO QUATRO Cuatro seres totalmente diferentes y con diversas cualidades, unidos en mente en el mismo objetivo: retornar a su lugar de la galaxia. Guía a los Quatro. CINTA SPECTRUM.....875 CINTA AMSTRAD.....875 CINTA MSX.....875 DISCO SPECTRUM-3.....1900 DISCO AMSTRAD.....1900	RED HEAT Moscow-Chicago, una explosiva combinación. Solo hay algo peor que enfrentarse: asociarse... La versión oficial del film nuevamente por OCEAN. CINTA SPECTRUM.....875 CINTA AMSTRAD.....875 CINTA COMMODORE.....875 DISCO SPECTRUM-3.....1900 DISCO AMSTRAD.....1900 ATARI ST.....1995 AMIGA.....1995	OUT RUN El mayor éxito de las máquinas de la calle. El clásico de oro de SEGA. Si quieres sentir ya la velocidad y la aceleración del Ferrari Testarossa, es tuyo. CINTA SPECTRUM.....1200 CINTA AMSTRAD.....1200 CINTA COMMODORE.....1200 CINTA MSX.....875 DISCO SPECTRUM-3.....2250 DISCO AMSTRAD.....2250 ATARI ST.....1995 AMIGA.....1995 PC 5.25.....2250 PC 3.5.....2250	INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE Indy ha vuelto, y como ha vuelto!! Simultáneamente lanzamiento de la película y el juego, para que te sientas protagonista de las 4 aventuras que te ofrece el juego. CINTA SPECTRUM.....1200 CINTA AMSTRAD.....1200 CINTA COMMODORE.....1200 CINTA MSX.....1200 DISCO SPECTRUM-3.....1900 DISCO AMSTRAD.....1900 ATARI ST.....1995 AMIGA.....1995	PETROVIC Despojado del chandal y mal a la cancha para vivir la emoción del mejor baloncesto de la mano de Orszan Petrovic Basket. T. mejor canasta. CINTA SPECTRUM.....1200 CINTA AMSTRAD.....1200 CINTA MSX.....1200 DISCO SPECTRUM-3.....1900 DISCO AMSTRAD.....1900
PAK TOP BY TOPO Los 8 mayores éxitos de TOPO, y a que precio, solo 1.200 pesetas. Score 3020, Madmix game, Barbanga, RocknRoller, Metropolis, Buika 1, Tuareg y WellsPar. CINTA SPECTRUM.....1200 CINTA AMSTRAD.....1200 CINTA MSX.....1200 DISCO SPECTRUM-3.....1900 DISCO AMSTRAD.....1900	PAK TOTAL Te lo puedes pasar TOTAL con este pak, ya que lleva cuatro conversiones de las máquinas de mas éxito: Combat School, Renegade 2, Arkanoide 2 y Platoom. CINTA SPECTRUM.....1350 CINTA AMSTRAD.....1350 DISCO SPECTRUM-3.....2250 DISCO AMSTRAD.....2250	PAK VITAMINAS Necesitas Vitaminas para atacar a este pak. Lucha en el cielo (1943), en las calles (street fighter), en la carretera (road blasters) y en una base espacial (bionic c.). CINTA SPECTRUM.....1350 CINTA AMSTRAD.....1350 CINTA COMMODORE.....1350 DISCO SPECTRUM-3.....2250 DISCO AMSTRAD.....2250	PAK A TODA MAQUINA Nuevo pak que condensa los juegos de ERBE, sin duda de mayor acción: Dragonninja, Rambo 3, Robocop, Afterburner y Batman (versión antigua). CINTA SPECTRUM.....1350 CINTA AMSTRAD.....1350 CINTA COMMODORE.....1350 CINTA MSX.....1350 DISCO SPECTRUM-3.....2250 DISCO AMSTRAD.....2250	TRIVIAL PURSUIT Y totalmente en castellano. El mas exitoso juego de mesa en tu micro. Con 3000 preguntas y la posibilidad de jugar solo, o con hasta cuatro computadores. CINTA SPECTRUM.....1995 CINTA AMSTRAD.....1995 CINTA COMMODORE.....1995 CINTA MSX.....1995 DISCO SPECTRUM-3.....2750 DISCO AMSTRAD.....2750 ATARI ST.....1995 PC 5.25.....2750 PC 3.5.....2750
PACMANIA Vuelve PACMAN y en 3D! Aquí se mezclan las clásicas reglas del mítico PACMAN con efectos espectaculares, saltos, visión 3D, patrullas fantasma... CINTA SPECTRUM.....875 CINTA AMSTRAD.....875 CINTA COMMODORE.....875 CINTA MSX.....875 DISCO SPECTRUM-3.....2250 DISCO AMSTRAD.....1990 ATARI ST.....1990 AMIGA.....1990	DOMINATOR Contra tus musculos si te decides por Dominator. Una odisea continua... Hay muchas naves en esta parte del universo, pero solo una con la misión de Dominar. CINTA SPECTRUM.....875 CINTA AMSTRAD.....875 CINTA COMMODORE.....875 DISCO SPECTRUM-3.....2250 DISCO AMSTRAD.....1900	MOT Mot y Leo los heroes durante tantos domingos en el pais semanal, ahora en tu ordenador y con unas escalofrías aventuras. CINTA SPECTRUM.....1200 CINTA AMSTRAD.....1200 CINTA MSX.....1200 DISCO SPECTRUM-3.....2250 DISCO AMSTRAD.....1900 DISCO MSX.....2250 ATARI ST.....2850 AMIGA.....2850 PC 5.25.....2850 PC 3.5.....2850	PERSEGUIDO Nadie lo ha conseguido, pero esta vez se trata de SCHWARZENEGGER. Además con un attacker multisonico de regalo para quedarte con todos. CINTA SPECTRUM.....1200 CINTA AMSTRAD.....1200 CINTA COMMODORE.....1200 DISCO SPECTRUM-3.....2250 DISCO AMSTRAD.....1900 ATARI ST.....1990 AMIGA.....1990	SIX PAK VOL. 4 Nueva entrega de hits en este volumen cuarto de éxitos de ELITE. Contiene: Obsolete, Wonder boy, Bidon, Quartet, Aliens y Regreso al futuro. CINTA SPECTRUM.....1900 CINTA AMSTRAD.....1900 CINTA COMMODORE.....1900 DISCO SPECTRUM-3.....2250
FREDDY HARDEST EN MANHATTAN SUR Los lasers zumban en la cabeza de FREDDY. Solo una secuencia alcatraz de hipersalto le podría salvar esta vez. Es teledada y va a: 1989 Manhattan sur.... CINTA SPECTRUM.....975 CINTA AMSTRAD.....975 CINTA COMMODORE.....975 CINTA MSX.....975 DISCO SPECTRUM-3.....1950 DISCO AMSTRAD.....1950 ATARI ST.....2500 AMIGA.....2500 PC 5.25.....2500 PC 3.5.....2500	COSMIC SHERIFF Subes en tu monoplaza. Parece un día tranquilo, pero en la colonia minera hay una gran agitación. Debes mantener el orden con tu laser, eres el SHERIFF. CINTA SPECTRUM.....975 CINTA AMSTRAD.....975 CINTA MSX.....975 DISCO SPECTRUM-3.....1950 DISCO AMSTRAD.....1950 DISCO MSX.....1950	ASTROMARINE CORPS Los AMC patrullan la galaxia. Su mejor hombre con el mejor armamento, contra mas de veinte razas de alienígenas y robots codalidos contra el. CINTA SPECTRUM.....975 CINTA AMSTRAD.....975 CINTA MSX.....975 DISCO SPECTRUM-3.....1950 DISCO AMSTRAD.....1950 DISCO MSX.....1950	WAR IN MIDDLE EARTH La secuela del mítico -El señor de los anillos-. Una aventura a través de los bosques, con hobbits, jinetes negros, anillos fantásticos, magos hechizos, conjuros... CINTA SPECTRUM.....1200 CINTA AMSTRAD.....1200 CINTA COMMODORE.....1200 CINTA MSX.....1200 DISCO SPECTRUM-3.....1950 DISCO AMSTRAD.....1950	MICHEL Reproduce en tu ordenador un verdadero campeonato de Europa de selecciones nacionales, y demuestra la autentica clase y habilidad de Michel Píbul Master. CINTA SPECTRUM.....1200 CINTA AMSTRAD.....1200 CINTA MSX.....1200 DISCO SPECTRUM-3.....1950 DISCO AMSTRAD.....1950 DISCO MSX.....1950 PC 5.25.....2500 PC 3.5.....2500
COLOSSUS CHESS El mejor ajedrez hecho hasta la fecha. Visión en plano o en 3D. Niveles de juego por tiempo de respuesta, problemas y todas las variantes del ajedrez... CINTA SPECTRUM.....1100 CINTA AMSTRAD.....1100 CINTA COMMODORE.....1100 CINTA MSX.....1100 DISCO SPECTRUM-3.....2400 DISCO AMSTRAD.....2400	PAK SIMULATION + JOYSTICK Pak con tres juegos de acción simulada: Turbo cup, Space Racer y Mach 3, y con ellos el joystick Megablaster de KONIX. Rentable cien por cien. CINTA SPECTRUM.....2595 CINTA AMSTRAD.....2595 DISCO SPECTRUM-3.....2995 DISCO AMSTRAD.....2995 ATARI ST.....3995 AMIGA.....3995 PC 5.25 (tarjeta).....9995 PC 3.5 (tarjeta).....9995	STRIP POKER Elige a tu chica favorita y ve a por ella. Pero juega lo mejor que sepas, ya que ellas no se van a dejar fácilmente e incluso se tiran faroles para tratar de arruinarlo. CINTA SPECTRUM.....875 CINTA AMSTRAD.....875 CINTA MSX.....875 DISCO SPECTRUM-3.....1950 DISCO AMSTRAD.....1950 ATARI ST.....2250 AMIGA.....2250 PC 5.25.....2450 PC 3.5.....2450	SUPERMAN El personaje de comic mas legendario de la historia. Ser un superheroe es asegurarse un gran numero de enemigos pero usando correctamente los poderes seran abatidos. CINTA SPECTRUM.....1200 CINTA AMSTRAD.....1200 CINTA COMMODORE.....1200 DISCO SPECTRUM-3.....2250 DISCO AMSTRAD.....2250 ATARI ST.....2450 AMIGA.....2450 PC 5.25.....2450 PC 3.5.....2450	FUTBOL MANAGER 2 En el futbol de hoy, casi todo es estrategia. Con Futbol Manager 2, podras fichar jugadores, venderlos, planificar la temporada, alineaciones... CINTA SPECTRUM.....1200 CINTA AMSTRAD.....1200 CINTA COMMODORE.....1200 DISCO SPECTRUM-3.....2250 DISCO AMSTRAD.....2250 ATARI ST.....2450 AMIGA.....2450 PC 5.25.....2450 PC 3.5.....2450

RECORTA Y ENVIA ESTE
CUPON A:
TELEJUEGOS
AP. DE CORREOS 23132
MADRID

FORMA DE PAGO: Contrarreembolso.
deseo recibir contrarreembolso (pagando
al recibir el paquete), los juegos indicados
en este cupon de pedido.
NO MANDE DINERO POR ADELANTADO

Nombre.....
Apellidos.....
Domicilio.....
Poblacion.....
Provincia.....C.Postal.....
Telefono.....
Num.de telecliente.....
(si aun no eres telecliente poner NUEVO)

MODELO DE ORDENADOR

O CINTA SPECTRUM
O CINTA AMSTRAD
O CINTA COMMODORE
O CINTA MSX
O ATARI ST
O AMIGA
O DISCO SPECTRUM
O DISCO AMSTRAD
O DISCO MSX
O PC DE 5.25
O PC DE 3.5

Marcar el modelo de ordenador para el que se quieren
recibir los juegos, y el sistema (cinta o disco). Gracias.

TITULOS	PRECIO
GASTOS DE ENVIO	20
TOTAL	

LA



Emilio
Butragueño 2

¡EL DOBLE DE JUEGO!

2 CASSETTES

ocean

Drazen
Petrovic
Basket
Un juego
de
ALTURA

topo
SOFT



ERBE

ERBE SOFTWARE, S. A.
C/ Serrano, 240 - 28016 MADRID
Tel. (91) 458 16 58

PUNTO DE MIRA

TOI ACID GAME

¡Toi sorprendio!

IBER

Spectrum, Amstrad,

Commodore, MSX

V. Comentada: Spectrum

La producción de Iber parece haber emprendido una imparable línea ascendente que en un muy corto espacio de tiempo les ha llevado a pasar de decepcionarnos en un primer momento con el polémico «Sabrina», a agradarnos notablemente con su más reciente «Casanova», para acabar por sorprendernos, y mucho, con su último lanzamiento: «Toi acid game».

Vayamos al grano, ¿qué tiene este nuevo título que le haga destacar muy por encima de sus predecesores? Muy sencillo: buenos gráficos y programación, cuatro fases, una llamativa carátula y pantalla de presentación, sonidos digitalizados, cuidadas melodías y por si todo esto fuera poco una abundante dosis de sentido del humor que impregna el juego de principio a fin. En definitiva, incluso más de lo que normalmente se le puede pedir a un programa de Spectrum para considerarle como realmente bueno.

La idea básica de «Toi acid game» parte de unir en un mis-



Una abundante dosis de humor acompaña todo el juego.



«Toi acid game» combina en su desarrollo elementos de arcade y de videoaventura.

mo juego dos elementos de rabiosa actualidad, la machacóna música ácida y el dicharachero Toi, con lo cual se ha dado forma a un excelente juego que combina en su desarrollo elementos tanto de arcade como de video-aventura.

Nuestra misión consiste en rescatar a Zoi, nuestra novia, secuestrada por el maléfico -y algo chiflado- Doctor Acid. Para ello tendremos que completar previamente los cuatro niveles que componen el juego, y que son la disco, la playa, el galeón y la acid-house; en cada una de ellas tendremos que recoger



ocho chapas en un orden determinado, de forma tal que hasta que no recojamos la primera no aparecerá la segunda y así sucesivamente.

En nuestro camino encontra-

remos multitud de enemigos que nos acosarán y que podremos destruir disparándoles ácido, si bien a medida que lo hagamos nuestro depósito se irá vaciando y tendremos que reponerlo

periódicamente cazando Smiles. Por otra parte existe también un Smile-ladrón que acostumbra a divertirse robándonos nuestro ácido por lo cual deberemos cuidarnos muy mucho de que no se nos acerque demasiado.

Otra sorpresa que el juego nos depara en cada uno de sus niveles es la posibilidad de tomarnos cubatas, polos, botellas o póci-mas, que tendrán sobre nuestro protagonista diferentes efectos que Toi nos describirá en su delirante argot: «toi cachas», «toi condio» (inmunidad), «toi hip», «toi bodacho» (Toi no responde a nuestros controles), o «toi F-40», «toi veloz» (movimiento rápido).

El nivel de dificultad es bastante elevado, y además se incrementa progresivamente en cada fase a medida que vamos consiguiendo recolectar las diferentes chapas, llegando en algunos momentos a resultar agobiante el acoso de nuestros enemigos.

Probablemente sea este el único factor reprochable a un juego al que por lo demás, y como ya habéis visto, poco más se le puede pedir. Nuestra enhorabuena para Iber.

J.E.B.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adicción:										
Gráficos:										
Originalidad:										

9

CHUCK YEAGER'S A.F.T.

Adicción por las nubes

ELECTRONIC ARTS

Spectrum, Amstrad,

Commodore

V. Comentada: Spectrum

De la mano de Electronic Arts nos llega este simulador de vuelo avanzado «Chuck Yeager», que nos ofrece la posibilidad de aprender a pilotar sin riesgo alguno para nuestra integridad física.

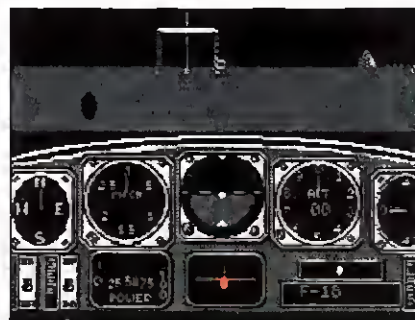
«Chuck Yeager's» es un simulador realmente completo, de los más exhaustivos que hemos visto. El programa contiene una multitud de menús y

submenús con los que elegiremos la configuración del juego.

Para empezar el simulador ofrece tres modalidades: test de vuelo, vuelo de formación y carreras de aviones, enumerados por orden de dificultad de menor a mayor. En el test tendremos la posibilidad de escoger un avión de entre catorce modelos disponibles (Spad XIII, Lockheed SR-71, Supermarine Spitfire...) y la posibilidad de recorrer un mundo de doscientos cincuenta kilómetros cuadrados jalonado por dieciséis obstáculos de diferentes tipos (puertas,



Como es habitual en los simuladores contamos con multitud de indicadores.



Los perfectos gráficos vectoriales contribuyen a aumentar la sensación de realismo.

calles, slalom, postes...). En mitad del vuelo podremos cambiar de avión o desplazarnos hacia otro obstáculo. Además, podremos optar entre jugar con o sin viento.

A medida que vayamos ganando en práctica y destreza en nuestro pilotaje podremos pasar a las otras dos pruebas. La segunda corresponde a los vuelos de formación, o lo que es lo mismo, la realización de acrobacias aéreas. Como a lo largo de todo el juego, éstas son seleccionables a través del menú correspondiente.

Por último, accederemos a la carrera de aviones, donde el margen de error se reduce considerablemente y las rutas ofrecen obstáculo tras obstáculo.

De «Chuck Yeager's» puede decirse que es un

simulador realmente bueno, con soberbios gráficos vectoriales y un buen sonido, movimiento conseguido y, sobre todo, completo, realmente completo. Además, viene acompañado del correspondiente e imprescindible manual, igualmente completo y en castellano, aunque haya que alegar en su contra que a veces es preciso utilizar un microscopio electrónico para poder leerlo. En resumidas cuentas, un simulador que encantará a los aficionados por su calidad y cantidad.

A.M.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adicción:										
Gráficos:										
Originalidad:										

8

RECOMENDADOS

- 1 BATMAN**
OCEAN (Spectrum, Amstrad, Commodore)
- 2 DRAGON SPIRIT**
DOMARK (Spectrum, Amstrad, Commodore)
- 3 INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADER**
LUCASFILM (Spectrum, Amstrad, Commodore MSX)
- 4 STRIDER**
U.S. GOLD (Spectrum, Amstrad, Commodore)
- 5 A.M.C.**
DINAMIC (Spectrum, Amstrad, MSX)
- 6 MOT**
OPERA (Spectrum, Amstrad, Commodore, MSX)
- 7 CHUCK YEAGERS A.F.T.**
ELECTRONIC ARTS (Spectrum, Amstrad, Commodore)
- 8 TOI ACID GAME**
IBER (Spectrum, Amstrad, Commodore)
- 9 TIME SCANNER**
ACTIVISION (Spectrum, Amstrad, Commodore)
- 10 COMANDO QUATRO**
MADE IN SPAIN (Spectrum, Amstrad, MSX)
- 11 007, LICENCIA PARA MATAR**
DOMARK (Spectrum, Amstrad, Commodore)
- 12 THUNDERBIRDS**
GRANDSLAM (Spectrum, Amstrad, Commodore, MSX)
- 13 MICHEL FÚTBOL MASTER**
DINAMIC (Spectrum, Amstrad, MSX)
- 14 BUTRAGUEÑO 2**
OCEAN (Spectrum, Amstrad, Commodore)
- 15 AVENTURA ORIGINAL**
AD (Spectrum, Amstrad, Commodore)
- 16 FREDDY HARDEST EN MANHATTAN SUR**
DINAMIC (Spectrum, Amstrad, Commodore, MSX)
- 17 DRAZEN PETROVIC BASKET**
TOPO (Spectrum, Amstrad, Commodore)
- 18 MAMBO**
POSITIVE (Spectrum, Amstrad, MSX)
- 19 CITADEL**
ELECTRIC DREAMS (Commodore)
- 20 SILKWORM**
VIRGIN (Spectrum, Amstrad, Commodore)

Esta lista ha sido confeccionada por la redacción de MICROMANIA y en ella se incluyen los programas que a nuestro juicio destacan por alguna razón especial. En ningún caso la selección se hace atendiendo a cifras de ventas, ni a criterios comerciales; es simplemente la opinión, completamente subjetiva de la revista.

PUNTO
DE MIRA

FREDDY HARDEST EN MANHATTAN SUR

Vuelve
el fanfarrón

DINAMIC
Spectrum, Amstrad, MSX
V. Comentada: Spectrum

De entre todos los personajes que Dinamic utilizara como protagonistas de sus juegos tal vez uno de los más carismáticos y recordados fuera Freddy Hardest, el más fanfarrón, borrachín y pendenciero de los pilotos espaciales.

Afortunadamente, y de la misma forma que ya ocurriera con Phantomas y Johnny Jones, Freddy ha vuelto, aunque eso sí —como es habitual en él— su regreso ha sido algo más accidentado de lo que él hubiese deseado, ya que la máquina del tiempo con la que consiguió escapar del planeta Kaldar (donde nuestro héroe como recordaréis hizo tan «buenas amistades») ha sufrido un pequeño despiste y le ha trasladado a un lugar muy familiar para nosotros pero no tanto para Freddy: Manhattan Sur, uno de los barrios menos recomendables donde uno pueda poner los pies.

Puestos a tener suerte, nuestro héroe ha ido a parar justo a la zona de Manhattan Sur en la que los Knifes —una de las muchas pandillas barriobajeras de la ciudad— tienen su guarida, y allí es justamente también donde ahora mismo se encuentra la máquina del tiempo que Freddy debe encontrar si no quiere perder la única posibilidad de regresar al tiempo y al lugar de los que nunca debió salir.

Como evidentemente la secta de variados asesinos, gamberros y delicuentes que componen los Knifes no van a permitir que nadie atraviese, así como así, su territorio, ni mucho menos que se lleve esa máquina tan bonita —que aunque no tengan ni pastelería idea de para qué sirve resulta de suma utilidad para destacar las botellas de cerveza—, a Freddy sólo le van a quedar dos opciones: o bien comprarse el «New York Times» y buscar un empleo en la sección de ofertas



Esta nueva entrega del popular personaje es un clásico juego de artes marciales.



El sonido contribuye a lograr que el grado de adicción sea bastante elevado.

de trabajo para quedarse a vivir en Manhattan o bien...

Bueno no es muy difícil adivinar que lo que nuestro héroe va a tener que hacer es enfrentarse él solito y sin más ayuda que la de sus puños y piernas contra toda la horda de indeseables que se van a cruzar en su camino, y que van desde navajeros a karatekas pasando por mogoies de 1.90 tan duros de mollera como de puños. El desigual combate se desarrollará a través de cinco niveles diferentes, y dispondremos de cinco vidas —perderemos una cada vez que nuestra barra de energía llegue a cero— para completar nuestra misión.

Como podéis ver por lo dicho y por las pantallas que acompañan estas líneas «Freddy Hardest en Manhattan Sur» es un clásico juego de artes marciales muy al estilo de «Renegade» o «Vigilante», con todos los típicos elementos que este tipo de



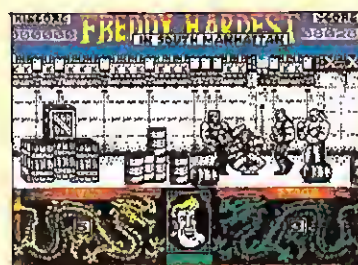
No es originalidad precisamente lo que derrocha el programa.



Nuestro héroe plantará cara a los miembros de las peligrosas bandas.



El desigual combate se desarrolla a lo largo de cinco niveles diferentes.



Perderemos una vida cada vez que la barra de energía llegue a cero.

programas suelen incluir.

Por lo menos —y ya que debido a esto no se puede decir que el juego derroche originalidad— el programa cuenta eso sí con muy buenos gráficos y movimientos, y con una rapidez encomiable, algo casi imprescindible para un juego de este estilo. El sonido está también muy bien tratado, y todo contribuye a lograr en definitiva que el grado de adicción sea bastante elevado, si bien esto es algo que, como siempre, dependerá de hasta qué punto estéis cansados de jugar a juegos con un desarrollo siempre similar.

J.E.B.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adicción:										
Gráficos:										
Originalidad:										

7

A.P.B.

Aprobado y con buena nota

Tengen

Spectrum, Amstrad,

Commodore

V. Comentada: Spectrum

Tengen acaba de presentar A.P.B., su "abreviada" producción que responde textualmente al nombre de «All Points Bulletin» y que ha sido programada por la compañía «Walking Circles», dando forma a un juego de policías y ladrones, en el que deberemos desempeñar las más variadas misiones, todas ellas relacionadas con la labor de un coche patrulla.

En el pellejo del oficial Bob deberemos capturar un número determinado de criminales antes de que el día toque a su fin.

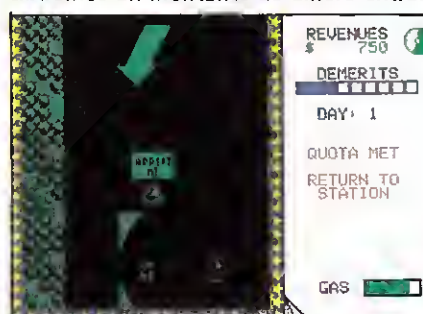
¿Con qué tipo de sujetos deberemos de vernoslos? — os preguntaréis—; pues, con los habituales de las carreteras del país: criminales, mafiosos, conductores borrachos y un largo etcétera.

El sprite protagonista consta del gráfico del coche patrulla y un volante. Colocando este volante encima de los coches enemigos a la vez que hacemos sonar nuestra sirena lograremos apresar a los delincuentes. Sin embargo, el juego no se reduce a esto únicamente. Habrá criminales que hagan caso omiso de nuestra sirena, otros a los que tengamos que echar de la carretera para apresarlos, peatones inocentes a los que hay que evitar lastimar con nuestro rifle, que será adquirido a medida que transcurran las diferentes fases. Además tendremos que estar atentos para no chocar con otro vehículo a demasiada velocidad o sin tener la sirena conectada, herir a un peatón o acciones similares, pues nos costará un punto de "castigo". Si llegamos a los diez puntos de castigo, nos abrirán expediente y nos expulsarán del cuerpo. Lo mismo sucederá si se nos agota el tiempo sin haber logrado completar la misión.

En el lado positivo, podremos obtener tiempo extra recogiendo los donuts, recargar el depósito en las gasolineras, comprar



Si conseguimos completar cada misión recibiremos un montante de dinero extra.



Durante el juego deberemos enfrentarnos con sujetos de la peor calaña.

equipamiento extra para nuestro automóvil o aumentar nuestro saldo bancario. Cada vez que acabemos una fase con éxito, obtendremos puntos por el tiempo y la gasolina sobrante y por los méritos contraídos. Pero atención, porque estos factores también pueden acabar con la partida antes de lo que desearíamos.

Recibiremos también mensajes APB, destinados a apresar a los criminales más buscados por la policía. Una vez aprehendidos tendremos que interrogarlos, lo cual no va a ser nada fácil, teniendo en cuenta que deberemos arrancarles la confesión antes de que se agote la paciencia de tu superior.

«A.P.B.» es un juego de gráficos sencillo y pequeños, con un movimiento muy rápido y scroll en todas direcciones también muy rápido. Es un programa que a primera vista no parece gran cosa, debido sobre todo a sus gráficos diminutos y a una programación sin detalles espectaculares, pero que resulta, al fin y al cabo, a medida que se avanza, un juego simpático, atractivo y completo.

A.M.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adicción:										
Gráficos:										
Originalidad:										

7

SUPERHITS

SPECTRUM

1-1-↑	INDIANA JONES	U.S. Gold
2-1-↑	MICHEL FÚTBOL MASTER	Dinamic
3-1-↑	CORSARIOS + MUTAN ZONE	Opera
4-1-↑	BUTRAGUEÑO II	Topo
5-2-↓	AFTER THE WAR	Dinamic
6-3-↓	DINAMIC 5.º ANIVERSARIO	Dinamic
7-4-↓	DOUBLE DRAGON	Melbourne House
8-1-↑	SUPERTRUX + SPACE HARRIER	Elite
9-1-↑	THE RUNNING MAN	Grandslam
10-3-↓	PERICO DELGADO	Topo

AMSTRAD

1-1-↑	MICHEL FÚTBOL MASTER	Dinamic
2-1-↑	CORSARIOS + MUTAN ZONE	Opera
3-1-↑	INDIANA JONES	U.S. Gold
4-1-↑	BUTRAGUEÑO II	Topo
5-3-↓	DINAMIC 5.º ANIVERSARIO	Dinamic
6-1-↑	THE RUNNING MAN	Grandslam
7-2-↓	AFTER THE WAR	Dinamic
8-1-↑	SUPERTRUX + SPACE HARRIER	Elite
9-1-↑	VIGILANTE	U.S. Gold
10-2-↓	PERICO DELGADO	Topo

COMMODORE

1-1-↑	INDIANA JONES	U.S. Gold
2-3-↑	DINAMIC 5.º ANIVERSARIO	Dinamic
3-4-↓	DOUBLE DRAGON	Melbourne House
4-1-↑	SUPERTRUX + SPACE HARRIER	ELITE
5-2-↑	RED HEAT	Ocean
6-7-↓	AFTERBURNER	Activision
7-1-↑	THE GAMES SUMMER EDITION	Epyx
8-2-↓	SILKWORM	Virgin Games
9-2-↓	VIGILANTE	U.S. Gold
10-1-↑	CRAZY CARS	Titus

MSX

1-2-↑	CORSARIOS + MUTAN ZONE	Opera
2-1-↑	MICHEL FÚTBOL MASTER	Dinamic
3-2-↑	AFTER THE WAR	Dinamic
4-3-↓	DINAMIC 5.º ANIVERSARIO	Dinamic
5-9-↑	OUT RUN	U.S. Gold
6-3-↑	DRAGON NINJA	Ocean
7-5-↑	ROBOCOP	Ocean
8-3-↓	DOUBLE DRAGON	Melbourne House
9-4-↑	AFTERBURNER	Activision
10-3-↓	RENEGADE III	Imagine

Esta información corresponde a las cifras de ventas en España y no responde a ningún criterio de calidad impuesto por la revista. Ha sido elaborada con la colaboración de El Corte Inglés.

- 1.ª columna: situación en la lista.
- 2.ª columna: permanencia.
- 3.ª columna: tendencia.

ELEKTROSOFT

Hardware - Software
Diseño y Proyectos
Reparaciones

Servicio técnico de reparación de ordenadores AMSTRAD, COMMODORE, SPECTRUM, etc. Precios económicos. Envíos por correo.

OFERTA: Fuentes de alimentación para COMMODORE y membranas de teclado para SPECTRUM.

Tel. (16-20 h.) 93/386 31 32. C/ Torras y Bages, 7. Sta Coloma de Gramenet. 08923 Barcelona.

STRIDER

La máquina de matar

U.S. GOLD

Spectrum, Amstrad,
Commodore

V. Comentada: Amstrad

Tu nombre es Strider, puesto que hace años que olvidaste tu verdadero nombre: desde pequeño te ganaste ese sobrenombre, mitad por tus largas piernas de anchas zancadas, mitad por tu inteligencia muy superior a lo normal. Conseguiste aunar ambas cualidades para convertirte en una máquina de fuerza y sagacidad, características estas que te permitieron convertirte rápidamente en el mejor agente secreto de los Estados Unidos. Y una y otra vez, cuando todo parecía perdido, acudían a ti como último y milagroso remedio... y siempre triunfabas.

Ahora te hallas en esa situación; la guerra fría nunca ha estado tan caliente como ahora y han llegado rumores de que los soviéticos están a punto de terminar la construcción de un ingenio realmente espectacular y devastador. Todos los agentes enviados a robar los planos secretos han muerto en el intento... Es tu turno.

Este es el argumento del nuevo programa de U.S. Gold, que consiguió la licencia para la conversión del videojuego del mismo nombre. En él, a través de diversas fases, tendremos que deshacernos de los agentes de la K.G.B., luchar contra los enemigos y contra los elementos en los nevados picos de Siberia, para dirigirnos posteriormente a las tierras bajas del Sur, donde los aborígenes de aquella zona estarán al acecho, esperándonos con sus lanzas y flechas envenenadas. El combate final se librará en Moscú, donde regresaremos para combatir con el "Gran Maestro de la Armada Roja".



La conversación ha respetado las características del original.



La trepidante acción es uno de los aspectos relevantes.



Para defendernos contamos con una sofisticada arma en forma de media luna.

«Strider» es un arcade de scroll lateral combinado cada ciertos tramos con zonas de scroll vertical o diagonal. Como en todo buen arcade, todo reside en ir acabando con los enemigos que se interpondrán en nuestro camino, de los cuales existe una rica y variada gama: agentes soviéticos, columnas de fuego, A.V.D.C. (artefactos volantes de difícil catalogación), mutantes similares a orugas gigantes, cañones y un largo etcétera. Para ello contamos con nuestra inefable arma último modelo, una especie de sierra superafilada en forma de media luna capaz de abrir brechas en el más duro y macizo de los aceros, una capacidad de salto realmente asombrosa y tres vidas. En el lado negativo, además de los enemigos, un tiempo límite para cumplir los objetivos.

«Strider» es un juego de cuidados y bien diseñados gráficos, con una animación igualmente de calidad, pero que se ve empañado por unos decorados poco trabajados que conforman un paisaje de fondo monótono. Una dificultad relativamente alta, según capacidades "joysticianas" y una adicción de grado medio convierten a «Strider» en una buena conversión, que capta el ambiente del videojuego original, pero no toda su adicción.

A.M.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adicción:										
Gráficos:										
Originalidad:										

8

MAMBO ¡Vaya marcha!

POSITIVE

Spectrum, Amstrad, MSX

V. Comentada: Spectrum

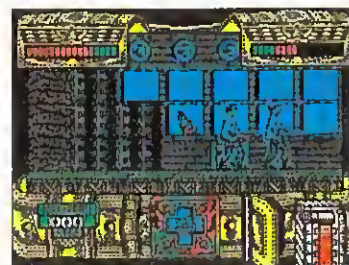
Cuando comenzamos a tener noticias de la preparación por parte de Positive del «marchoso» título que hoy nos ocupa no podíamos ni imaginar que la marcha tropical que se nos avecinaba iba a venir envuelta por el ensorecedor ruido de las ametralladoras.

Contra todo pronóstico Mambo es el nombre en clave del intrépido agente secreto protagonista de esta aventura, que tiene lugar en la selva amazónica. Alertado por sus superiores el agente Mambo ha tenido que interrumpir sus vacaciones para hacer frente a una insólita situación que amenaza con destruir el planeta.

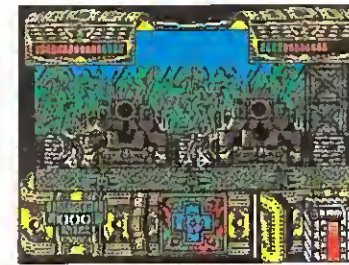
La selva amazónica esconde tras su frondosa vegetación una base militar que oculta unos misiles atómicos, desechados en su día por no cumplir los objetivos deseados. Hace tiempo los misiles fueron diseñados con las más sofisticadas técnicas de desarrollo de armamento nuclear, pero tras su instalación se comprobó que no aportaban ninguna novedad y se desterraron a la base. Sin embargo la apresurada solución ha traído resultados catastróficos, los efectos radiactivos han provocado la locura de los militares encargados de la base y en cualquier momento pueden lanzar los misiles.

Nuestro protagonista debe pues remediar la situación. Para ello debe, como primera medida llegar a la base, acabando con los soldados. Interceptar a los cuatro capitanes para conseguir las tarjetas codificadas que activan los misiles, encontrar las llaves que dan acceso a las diferentes zonas de la base y llegar a la sala de control para disparar los misiles que tienen su trayectoria fijada en el espacio y salir de la base en un tiempo récord.

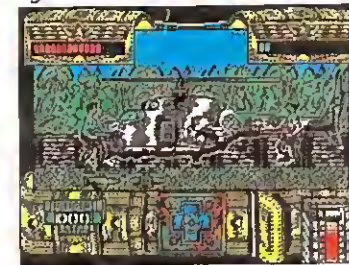
La tarea como os podéis imaginar es lo suficientemente compleja como para requerir los esfuerzos de los más aventajados jugadores, sobre todo teniendo en cuenta que el grado de dificultad es



Mambo va con un arma, dotada también de escudo protector.



Las minas deben ser desactivadas agachándonos.



Para conseguir las tarjetas debemos interceptar a los capitanes.

elevadísimo y que nuestro héroe cuenta únicamente con su ametralladora para defenderse, tanto disparando como aporreando a los capitanes que son inmunes a los disparos, y con su astucia para detectar y parar las minas que siembran el camino.

«Mambo» cuenta con un extenso mapeado a lo largo del cual hacer frente a los incansables enemigos y en el que poner a prueba toda nuestra habilidad. Está acompañado también por unos cuidados escenarios y unos personajes de gran tamaño, aunque quizás debido a esto se ha perdido parte de la rapidez de movimientos que sería deseable. Por lo demás un adictivo programa y una completa aventura. Quienes queráis avanzar en la aventura sin perder los nervios, probar a pulsar la pausa y teclear «dangerous»; de este modo conseguiréis que la energía disminuya más lentamente. Algo es algo...

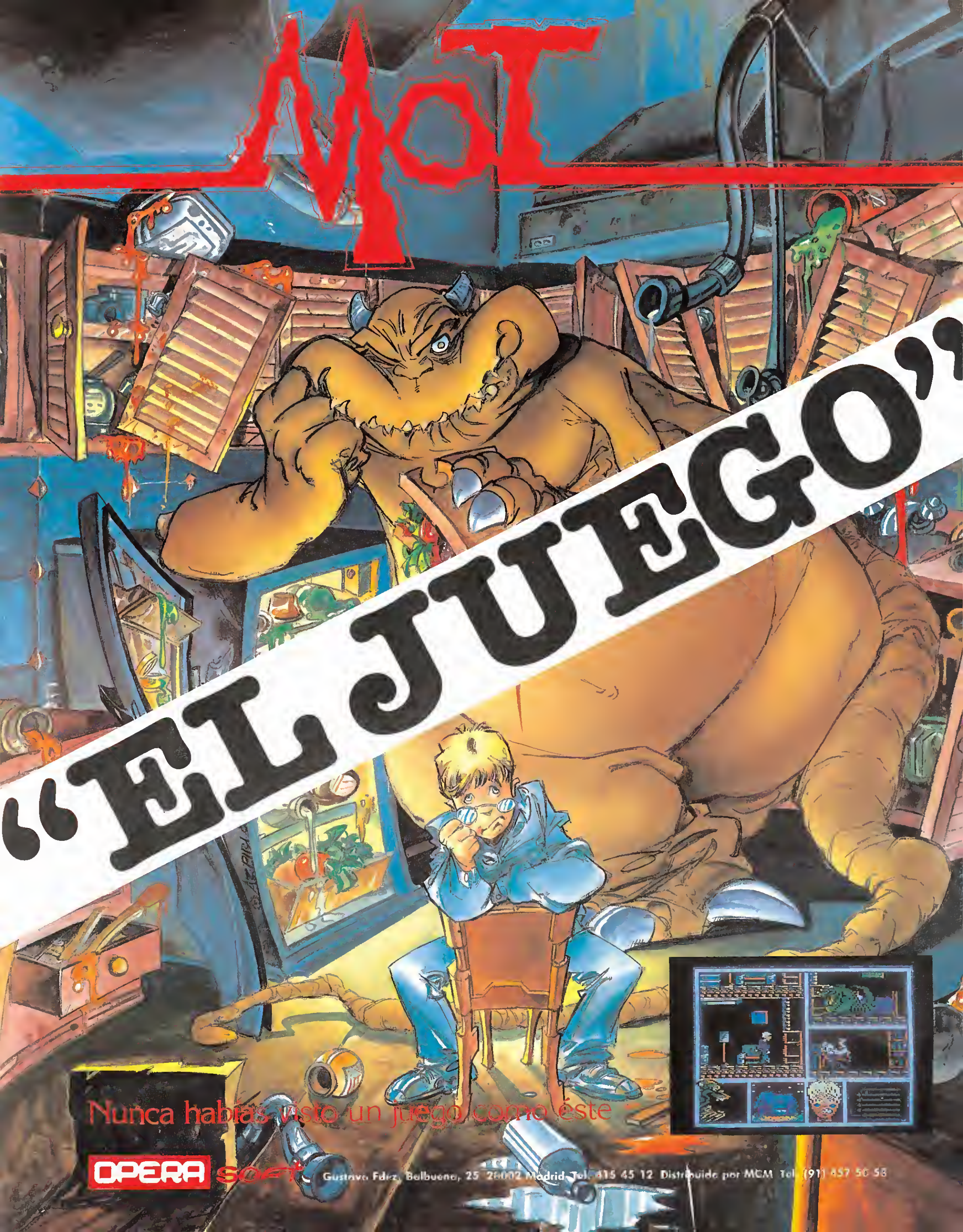
C.F.A.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adicción:										
Gráficos:										
Originalidad:										

7



«Strider» es un arcade de scroll lateral combinado con zonas de scroll vertical o diagonal.



“EL JUEGO”

Nunca habías visto un juego como éste

OPERA **SOFT**

Gustavo Fdez. Belbuena, 25 28002 Madrid Tel. 415 45 12 Distribuido por MCM Tel. (91) 457 50 58

DRAZEN PETROVIC BASKET

Una estrella... fugaz

TOPO SOFT

Spectrum, Amstrad,

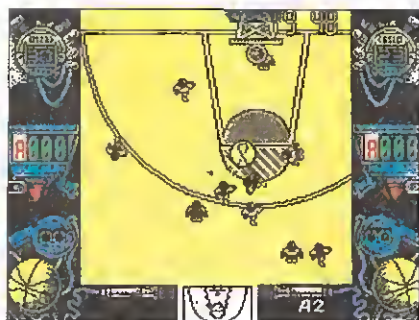
Commodore

V. Comentada: Spectrum

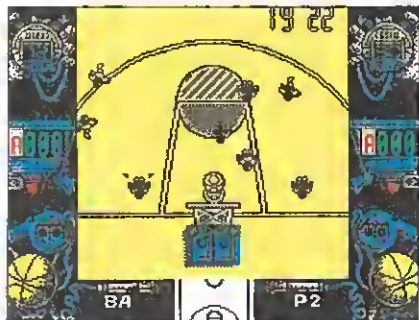
El paso por el baloncesto español del astro yugoslavo Drazen Petrovic ha sido tan fugaz, que el carismático jugador ex-madridista se ha ganado a pulso el sobrenombre que encabeza este comentario.

Lo cierto es que mientras se producía la precipitada fuga de Drazen hacia la NBA, Topo, por su parte, acababa de dar los últimos retoques al juego que ahora nos presentan convertido ya en toda una realidad, «Drazen Petrovic Basket», un programa que así a primera vista se nos antoja que va a resultar casi tan polémico y controvertido como su popular protagonista.

Decimos esto porque a estas alturas, y gracias a las «previews», demos o noticias que sobre el juego han circulado, quien más quien menos se ha hecho una idea preconcebida del aspecto y funcionamiento de lo que Topo nos presenta como el simulador de baloncesto más real creado hasta la fecha. Bien, no dudamos de que tal vez esto último sea verdad, pero lo cierto es que mucho nos tememos que entre esa imagen preconcebida que la mayoría teníamos y lo que verdaderamente el juego ofrece existe un considerable desajuste y no precisamente hacia mejor.



«Drazen Petrovic Basket» respeta gran parte de las reglas del deporte que emula.



Tras las primeras partidas terminaremos por hacernos con su manejo.



Si comenzamos por hablar del aspecto estético del juego, hay que decir que los gráficos, a pesar de su reducido tamaño, están bien diseñados; ahora bien, esta conclusión es solamente deducible observando una pantalla con el juego detenido, ya que una vez en movimiento los «sprites», moviéndose rápidamente muy cercanos los unos a los otros, se convierten en una especie de ensalada de gráficos capaz de «enloquecer» a cualquiera. Este particular se vuelve aún más preocupante cuando debido a este pequeño caos perdemos totalmente la noción de qué jugador está en posesión del balón, ocurriendo muy a menudo que la recuperemos al descubrir como uno de nuestros contrarios se acerca en solitario a nuestra zona para machacar una preciosa canasta...

Cabe preguntarse si estos defectos son achacables al propio programa o a las conocidas limitaciones de nuestro amado —pero algo «prehistórico»— Spectrum, pero lo cierto es que existen; están ahí, y de poco sirve encontrar un culpable si no existe una solución.

Dejemos ahora a un lado los factores negativos del juego, y pasemos a hablar de lo bueno que hay en «Drazen Petrovic basket», como es el hecho de que en los momentos en que no acontece lo antes comentado, el juego responde aceptablemente a lo que debería ser el objetivo de todo buen simulador, es decir, resulta bastante jugable, y respeta en gran

parte las características, reglas y técnicas del deporte que emula.

Esto se debe entre otras cosas a que, tal y como ocurre en la realidad, cada jugador tiene su porcentaje de efectividad condicionado a su posición y función en el campo, a que resulta notablemente sencillo manejar los jugadores e hilvanar jugadas entre ellos, a que la dificultad del juego va en aumento a medida que avanzamos en el campeonato, pero en general se mantiene a un nivel siempre tolerable. Todo contribuye a que tras unas primeras partidas en las que andaremos algo despistados consigamos hacernos con el manejo del juego, y como suele ocurrir con muchos de ellos terminemos por «engancharnos» con él casi antes de que nos demos cuenta.

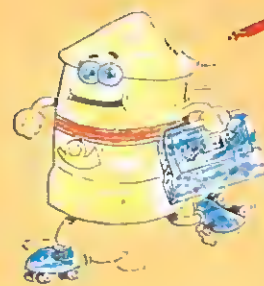
En definitiva, como ya adelantábamos, «Drazen Petrovic Basket» es uno de esos juegos llamados a contar con casi tantos detractores como fanáticos. Nosotros, por nuestra parte, preferimos quedarnos en un prudente término medio: el juego no es desde luego el simulador de baloncesto ideal, pero resulta más jugable y real que la inmensa mayoría de cuantos hasta ahora han pasado por nuestras manos.

J.E.B.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adición:										
Gráficos:										
Originalidad:										

6

EL 15 DE NOVIEMBRE



MAIL Soft
venta por correo

MAIL SOFT
Inaugura una nueva tienda



TOP COMPUTER
En el P.º Sta. María de la Cabeza, 1



Y para celebrar la apertura de TOP COMPUTER y 3.º aniversario de nuestra tienda en Montera, 32, 2.º del 15 al 30 de noviembre te haremos un

20%

de descuento en todo el software, si vienes a comprarlo a nuestras tiendas ¡NO LO OLVIDES! tenemos casi todo lo que puedas necesitar para tu ordenador de 8 ó 16 bits.

Si ya tienes un 16 bit, tenemos los complementos que necesitas

IMPRESORAS	STAR LC 10 Color	57.900
	STAR LC 10 B/N	47.900
MONITORES COLOR	ATARI SC 1224	55.000
	AMIGA 1804	55.000

AMIGA TOOL NOVIEMBRE		
Revista en disco para amiga		995
MOOSE PAD		1.900
FUNDA A 500		1.290
AMPLIACION DE MEMORIA A 500		27.900
UNIDAD 3 1/2 EXTERNA A 500		26.900
FILTRO MONITOR AMIGA		4.500

TAMBIEN TENEMOS:

Libro USA para AMIGA y revistas USA y U.K. para ATARI y AMIGA

Cartuchos MSX (consultar)

Discos +3 (consultar)

Micromanías atrasados

Discos vírgenes al mejor precio

... y muchos más juegos

¡solicita catálogo!



MAIL Soft

venta por correo



HORARIOS DE PEDIDOS:

LUNES A VIERNES
DE 10.30 A 20.30

SABADOS
DE 10.30 A 14

(91) 239 34 24
239 04 75

LUNES A VIERNES
DE 15 A 19.30

(93) 311 39 76

TIENDA MONTERA (91) 522 49 79

SE EL PRIMERO EN TENER
LAS ULTIMAS NOVEDADES
CON MAIL SOF

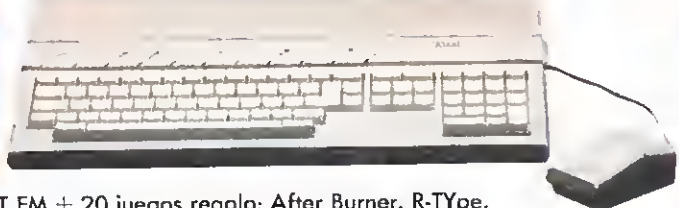
8 BITS	SPECT	AMST	COM	MSX	A DIS
2x1 Carsarios+M. Zone	875	875		875	
2x1 Super Trux+S. Har	875	875	875		
Aaargg! (N)	975	975	975	975	1.950
After the war	875	875		875	2.250
Afterburner	875	875	875	875	2.250
Alien Syndrome	875	875	875	875	1.750
Altered Beast (N)	1.200	1.200			1.900
AP8	875	875	875		1.900
Arhem	495	495			
Aspar	875	875	875	875	1.750
Astromarine Corps (N)	975	975		975	1.950
ATF Chuck Yeagers (N)	1.200	1.200	1.200	1.200	1.950
Averno (N)	875	875		875	1.995
Baal			875		
Ballistik			875		
Barbarian (Synopsis)	875	875	875	875	1.750
Barbarian II	875	875	875	875	1.900
Batalla Inglaterra		495	495		
Batman el Superhéroe	875	875	875		
Batman the Movie	1.200	1.200	1.200		1.900
Blood Money			875		
Bomber (N)	1.200	1.200	1.200		1.900
Buffalo Bill's	1.200	1.200	1.200		2.250
Butragueño II	1.200	1.200		1.200	1.900
Cabal (N)	875	875	875		1.900
Cazafantasmas 2 (N)	1.200	1.200	1.200		1.900
Circus Games	1.200	1.200	1.200		2.250
Calassus 4 Chess	975	975	975	975	2.500
Commando Tracer	875	875	875	875	1.750
Cosmic Sheriff (N)	975	975		975	1.950
Crazy Car II	875	875			1.995
Dynamite Dux (N)	875	875	875		1.900
Dominator	875	875	875		1.900
Double Dragon	875	875	875	875	2.250
Dragon Ninja	1.200	1.200	1.200	1.200	2.250
Driller (N)	875	875	875	875	1.950
Duck Out (N)	975	975		975	1.950
Fighting Soccer (N)	875	875			1.900
Football Manager II	875	875	875		2.250
Forgotten Worlds	875	875	875		1.900
Games Summer Ed.	1.200	1.200	1.200		

8 BITS	SPECT	AMST	COM	MSX	A DIS
Ghost's & Gouls (N)	875	875	875		1.900
Hard Driving (N)	1.200	1.200	1.200		1.900
High Steel	875	875			1.900
Hypsys (N)	975	975		975	1.950
Indiana Jones	1.200	1.200	1.200	1.200	1.900
Kick Off	1.200	1.200	1.200		2.250
La Aventura Original	875	875	875	875	1.750
Last Ninja 2	875	875	875		1.900
Liberator (N)	875	875		875	1.995
Las Intocables (N)	1.200	1.200	1.200		1.900
Los Picapiedras	875	875	875	875	1.900
Mamba (N)	975	975		975	1.950
Michel	1.200	1.200		1.200	2.250
Mot	1.200	1.200		1.200	1.900
Motobike Madness	875	875	875	875	1.750
Navy Moves	875	875	875	875	1.750
New Zealand Story	875	875	875		1.900
Obliterator	875	875		875	
007 Licencia Matar	1.200	1.200	1.200		1.900
Oper. Thunderbol (N)	1.200	1.200	1.200		1.900
Otan Europa	495	495	495		
Out Run	1.200	1.200	1.200	875	1.900
Overlander+Ikari W.	875	875			
Pac Mania	875	875	875	875	1.900
Pack a toda máquina (N)	1.200	1.200	1.200	1.200	1.900
Pack Dinamic 5 Aniv.	1.200	1.200		1.200	
Pack Fists+Thrillies	1.200	1.200	1.200		2.950
Pack Made in Spain	1.200	1.200		1.200	2.250
Pack Story So Far 4	1.900	1.900	1.900		2.250
Pack Vitaminas	1.350	1.350	1.350		2.250
Padland	875	875	875	875	1.900
Paris Dakar	875	875		875	1.900
Perico Delgado	1.200	1.200		1.200	2.250
Petrovic	1.200	1.200		1.200	1.900
Pagotrán (N)	875		875		
Power Drift (N)	1.200	1.200	1.200		1.900
Power Play	875	875	875		1.900
R-Type	875	875	875		1.900
Rally Cross (N)	1.200	1.200	1.200		2.250
Rambo III	875	875	875	875	1.900
Ratas del Desierto	495	495			

8 BITS	SPECT	AMST	COM	MSX	A DIS
Real Ghostbuster	875	875	875		1.900
Red Heat	875	875	875		1.900
Renegade III	1.200	1.200	1.200	1.200	2.250
Rescate Atlántida	875	875		875	1.750
Retorno del Jedi	875	875	875		1.900
Rob-cop	875	875	875	875	1.900
Rocky	395	395		395	
Running Man	1.200	1.200	1.200		1.900
Schinabi (N)	1.200	1.200	1.200	1.200	1.950
Silk Worm	875	875	875		1.900
Skweek		975			2.500
Soldier of Light	875	875	875	875	1.750
Spherical (N)			875		
Storm Lord	875	875	875		1.900
Strider (N)	875	875	875		1.900
Strip Poker II	875	875		875	1.950
Super Sapiens (N)	875	875		875	1.995
Super Wander Bay (N)	875	875	875		1.900
Superman	1.200	1.200	1.200		2.250
Superscramble	875	875	875		
Technocop	875	875	875		
Telemark (N)	975	975		975	1.950
Terrapads	875	875	875	875	1.750
Thunderbirds	875	875	875	875	1.900
Thunderblade	875	875	875	875	
Tiburán	1.200	1.200	1.200	1.200	1.900
Time Scanner	875	875	875		1.900
Tintin en la Luna (N)	1.200	1.200	1.200		1.900
Tirán	875	875	875		1.995
Top by Topo	1.200	1.200		1.200	1.900
Trivial Pursuit	1.995	1.995	1.995	1.995	2.750
Tusker (N)	875	875	875		1.900
Ulices	875	875		875	1.900
Viaje C. Tierra	1.200	1.200		1.200	1.900
Vigilante	875	875	875		1.900
War in the Middle EA (N)	1.200	1.200	1.200	1.200	1.950
Wec Le Mans	875	875	875	875	1.900
Wicked (N)			875		
Xenon	875	875	875	875	1.950
Xybots	875	875	875	875	1.900
Zombi (N)		875			1.900

N = Novedad (estos programas irán apareciendo a lo largo del mes, resérvalos y sé el primero en tenerlos).

Si piensas cambiar de ordenador, MAIL SOFT te lo pone en casa (en cualquier punto de España) en menos de 24 h., sin gastos de envío y a estos precios.



520 ST FM + 20 juegos regalo: After Burner, R-Type, Out Run, Xenon, Super Hang-on, Double Dragon, Predator, etc... + 3 utilidades

74.900 ptas. (IVA incluido)

Periféricos

SPECTRUM	COMMODORE
Cable Audio +3	1.200
Interface Kempston ..	1.800
Multiface 3	11.500
Multi Joysticks	3.800
Phoenix	6.500
Transtape	7.900
Cassette	6.500
Reset Pokeador	1.500
Interface Capiadores Audio:	
Con fuente	3.900
Sin fuente	2.900
Final Cartridge III	9.900

JOYSTICKS

DISCOS	AMSTRAD
10 discos 3"	4.850
10 discos 3" 5"	2.000
10 discos 5 1/4"	750
Cable Audio	1.200
Corrector 2 Joystick ..	2.200
Modulador	9.800
Multiface Two	16.500
Cheetah 125+	1.800
Cheetah Mach I	2.595
Konix Autofire	2.595
Konix +2 +3	1.500
Megablaster	2.800
Pro 5.000	1.900
Zero-Zero	995
Stick Ball	6.900
Gun Stick	6.000
PC Joystick + Tarjeta	7.900
PC Zero-Zero + Tarjeta	



SP-AMS-C64-MSX 795
AMS Disk-SP Disk 1750
PC 5 1/4 - PC 3 1/4 - Atari - Amiga 2250



SP-AMS-C64-MSX 1075
AMS Disk-SP Disk 1750
PC 5 1/4 - PC 3 1/4 - Atari - Amiga 2495



SP-AMS 795
AMS Disk-SP Disk 1750
Atari - Amiga 1750



AMS-COE 795
AMS Disk 1750
PC 5 1/4 - PC 3 1/4 - Atari - Amiga 2495

Ordenadores

AMIGA 500 + 20 programas de regalo

27.500 ptas. (IVA incluido)

¡AHORA MAS BARATO, LLAMANOS!

INFORMATE EN EL TELF. (91) 522 49 79

ENVIA ESTE CUPON A MAIL SOFT - MONTERA, 32, 2.º - 28013 MADRID

NOMBRE APELLIDOS	DIRECCION COMPLETA		TITULOS PEDIDOS	PRECIO
POBLACION	PROVINCIA	C.P.		
TELEFONO				
MODELO ORDENADOR				
N.º CLIENTE				
<input type="checkbox"/> NUEVO CLIENTE				
FORMA DE PAGO:				
CONTRA REEMBOLSO				
LISTADO DE PROGRAMAS				
GASTOS DE ENVIO				0
TOTAL				200

CARTUCHOS	MSX
Aleste (MSX II)	4.900
Androgynus (MSX II)	4.900
Dunshot Basket	4.900
F-1 Spirit	5.900
Kings Valley II	6.900
Maze of Galius	4.900
Nemesis III	6.900
Rastan Saga (MSX II)	4.900
Salamander	5.900
Shalon (Knightmare III)	4.900

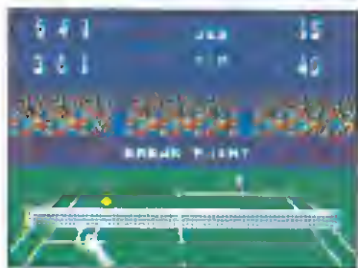
PASSING SHOT

Doble falta

IMAGE WORKS

Spectrum, Amstrad, MSX

V. Comentada: Amstrad



La vista parcial de la pista dificulta en algunos momentos el desenlace de la jugada.

Se echaba de menos desde hace ya unos cuantos meses una buena simulación deportiva que tuviera como protagonista el tenis. Desde el mítico «Match Point» para Spectrum, al más reciente «Tenis 3D» de Loriciels que vió sólo la luz en Amstrad, poco o casi nada se ha avanzado en este terreno. Image Works ha querido aportar su granito de arena a esta parcela tan desatendida con «Passing Shot», un programa que presenta muchas innovaciones respecto a los juegos anteriormente mencionados.

El primero de estos cambios es la perspectiva en la que se desarrolla el juego.

En él se combina la perspectiva horizontal del saque, —la habitual hasta ahora—, con la aérea en la que se desarrolla la jugada en sí, que aporta como curiosidad el considerable aumento de tamaño de la pelota cuando ésta alcanza mayor altura, técnica habitual en la mayoría de los simuladores deportivos.

La modificación de la perspectiva implica un aumento considerable de la dificultad, por lo que es preciso jugar varios puntos para comenzar

a calcular con precisión el lugar exacto en el que caerá la pelota.

Otra de las dificultades añadidas del juego es que en la versión Amstrad obtenemos una visión parcial del campo, que impide, —cuando saca o devuelve un golpe el contrario—, averiguar en qué lugar se encuentra nuestro jugador si éste está en la primera línea.

Unido esto a la exasperante lentitud de los movimientos de nuestro protagonista, que es incapaz de llegar a una pelota si no ha calculado con precisión el punto exacto de la pelota, el resultado no es todo lo aceptable que sería deseable.

Por lo demás, y si olvidamos la mencionada lentitud en cualquiera de los niveles de dificultad del juego, en «Passing Shot» se han respetado con bastante fidelidad los movimientos; tanto el saque, como el revés, o la devolución del golpe alto o bajo están representados en el juego. Unos gráficos adecuados completan este simulador que si bien puede llegar a entretener no acaba de convertirse en el programa definitivo que muchos esperábamos.

C.F.A.



La exasperante lentitud de los movimientos del protagonista provoca un considerable descenso de la adicción.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adicción:										
Gráficos:										
Originalidad:										

6

ACTIVISION

Spectrum, Amstrad,

Commodore

V. Comentada: Amstrad

Activision, como ya anunció hace unos meses, continúa realizando conversiones de máquinas recreativas. «Dynamite Dux», la conversión que hoy nos ocupa, presenta bastantes diferencias respecto a las últimas producciones de la compañía, lógicas, por otra parte, si tenemos en cuenta las características de la máquina original. Esta rompe con la tendencia tan extendida últimamente en las máquinas según la cuál sólo ven la luz máquinas en las que monstruos de indescritibles dimensiones ponen en peligro la vida de los intrépidos guerreros protagonistas.

«Dynamite Dux», por el contrario, rescata una vieja idea, que dió lugar a grandes clásicos; en ella dos jugadores compartirán papel protagonista para rescatar a una joven y frágil doncella raptada por el malvado de turno. Como nota curiosa es interesante destacar que el intrépido, —en el caso de la opción de un jugador—, o los intrépidos guerreros, —en el caso de juego simultáneo—, han adoptado en esta ocasión una forma que se aleja bastante de los cánones habituales, son simple y llanamente dos patos, con ciertas reminiscencias del «Pájaro Loco». Aunque cueste trabajo hacerse a la idea, nuestro protagonista cuenta de antemano con un arma de indiscutible eficacia: sus puños. Es éste además uno de los efectos más conseguidos del juego; a toque de tecla un espectacular giro del brazo y un aumento considerable del tamaño de su mano precede un sonoro golpe capaz de destruir a los espectaculares enemigos que aparecen a lo largo de la partida. Lógicamente, como en todo buen arcade, nuestro protagonista puede también hacer uso de los objetos que aparecen repartidos a lo largo de los esce-

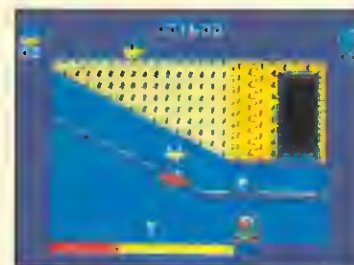


DYNAMITE DUX

Una vieja idea



Dos jugadores pueden compartir el papel protagonista, colaborando en la consecución del objetivo.



El juego cuenta con un extenso mapeado en el que toman vida las más inverosímiles formas que seáis capaces de imaginar.

narios; algunos permitirán reponer la energía perdida por el contacto con los enemigos, o aumentar la puntuación y el resto podrán ser calificados como armas, imprescindibles para acabar con los enemigos más persistentes.

«Dynamite Dux» cuenta con un amplio mapeado a través del cual adquieren protagonismo y toman vida los objetos más inverosímiles que os podáis imaginar: botas asesinas, cocodrilos boxeadores y un largo etcétera que se ve complementado por los enemigos de final de fase. El juego está dotado de mil toques humorísticos que si bien le con-

ceden un cierto tono infantil, no por ello dejan de provocar más de una cara sonriente de sorpresa.

Unos buenos gráficos acompañan a una buena puesta en escena, aunque quizás pueda achacársele un nivel demasiado bajo de dificultad que puede desilusionar a los jugadores más aventajados.

C.F.A.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adicción:										
Gráficos:										
Originalidad:										

7

* JOCS D'ORDENADOR
* ACCESSORIS

CONTACTE

* AUDIO-VIDEO
* COMPLEMENTS

Encarnació, 140
Telèfon 219 27 10

08025 BARCELONA



Estas son las armas que te harán invencible!

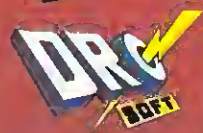


una espada
medieval

un avión
de 30 millones de \$
CHUCK YEAGER'S
Advanced Flight Trainer

CBM-64, SPECTRUM, AMSTRAD, MSX: 1200.-
AMSTRAD DISCO, SPECTRUM +3 DISCO: 1950.-
PC 5, PC 3, ATARI ST, AMIGA: 2500.-

Consíguelas... ...y juegate la vida!

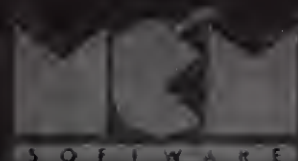
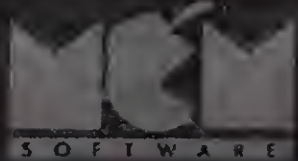


C/ FRANCISCO REMIRO, 5, 28028 MADRID.
TELÉFONO (91) 246 38 02
PEDIDOS, NUEVO TELÉFONO: 256 17 09



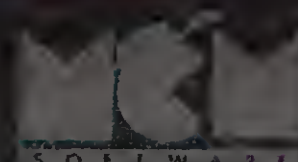
CHUCK YEAGER'S AFT I
CBM-64, SPECTRUM, AMSTRAD, MSX: 1200.-
AMSTRAD DISCO, SPECTRUM +3 DISCO,
MSX DISCO, PC 5, PC 3, ATARI ST, AMIGA: 1950.-

CHUCK YEAGER'S AFT II
PC 5, PC 3: 5000.-



Awaken the beast within you...

ALTERED BEAST



C/ SEGRANO, 24 - 28014 MADRID - TEL. (91) 457 51 53

SPECTRUM • AMSTRAD
AMSTRAD DISCO • COMMODORE
ATARI • AMIGA



¿ADIVINA QUIEN VIENE OTRA VEZ
A SALVAR EL MUNDO?



© 1990 Columbia Pictures Industries, Inc. All rights reserved.

Fútbol galáctico

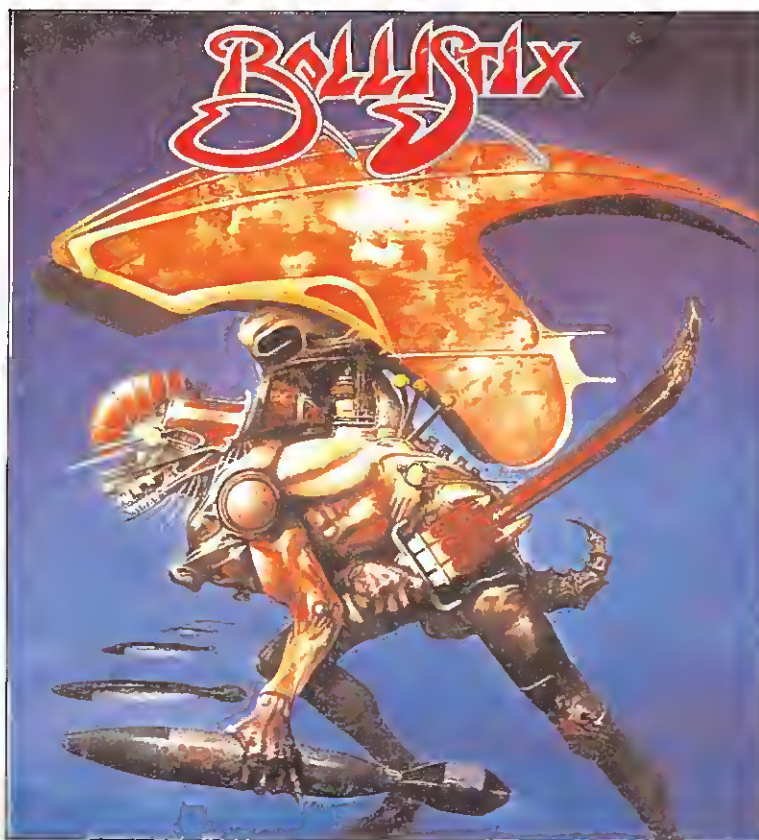
BALLISTIX

■ PSYGNOSIS

■ Disponible: Atari, Amiga

■ V. Comentada: Atari

¿Os habéis parado, en alguna ocasión, a pensar cómo serán los deportes del futuro? ¿Podéis imaginar cómo se desarrollará un partido de fútbol en el 2999?... Psygnosis sí, y al parecer «Ballistix» es la respuesta a todas estas cuestiones.



Bonus y extras

En algunos momentos del partido podremos observar como en el suelo del terreno de juego aparecen diferentes letras y símbolos, que podremos recoger disparándolos. La utilidad de las letras es bien sencilla: si conseguimos recoger todas las letras que forman la palabra «RICOCHET» obtendremos un bonús de 10.000 puntos que aunque no influye en el desarrollo del partido si aumentará más que considerablemente nuestro marcador.

Por su parte los símbolos al ser recogidos causarán diversos efectos como aumentar la velocidad de la bola o dotar a nuestra portería de un escudo momentáneo que impedirá que la bola se pueda alojar en su interior.

Conclusión

Cualquiera que haya seguido de cerca las últimas producciones de Psygnosis («Barbarian», «Obliterator», «Terrapods», «Blood money») sabrá que éstas han destacado siempre por su espectacularidad, originalidad y cuidada presentación. No ocurre así con «Ballistix» que mantiene en común, con respecto a los anteriores, sólo la presentación, con una llamativa carátula —aunque en esta ocasión no haya sido Roger Dean el encargado de realizarla— y con una buena pantalla y melodía de presentación. El juego no resulta excesivamente original —es más, nos atreveríamos a decir que guarda un excesivo parecido con «Speedball», la muy superior creación de los Bitmap Brothers— y ni a nivel sonoro ni gráfico resulta comparable a los títulos anteriormente mencionados.

Sin embargo también es justo reconocer que a pesar de ello «Ballistix» no es ni mucho menos un mal juego, todo lo contrario, al igual que otros muchos juegos deportivos de desarrollo sencillo y simple concepto, resulta adictivo y bastante entretenido de jugar, tan solo ocurre que Psygnosis nos tenía acostumbrados a programas tan espectaculares que cuando nos ha ofrecido un título simplemente bueno tal vez nos ha defraudado ligeramente.

J.E.B.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adición:										
Gráficos:										
Originalidad:										

7

Ha pasado ya algún tiempo desde que Psygnosis nos sorprendiera con aquellas dos magníficas videoaventuras llamadas «Barbarian» y «Obliterator». —que le ganaron a la compañía inglesa la fama de ser la número uno en la creación de juegos de 16 bits—, cuando llega a nuestro país «Ballistix», la primera incursión de Psygnosis dentro de los juegos deportivos (para ser más exactos la primera publicada en nuestro país ya que anteriormente realizaron un programa llamado «Arena» que nunca llegó a ser comercializado en España).

El juego no es, sin embargo, un típico simulador inspirado en alguno de los muchos deportes practicados en el mundo, sino que de la misma forma que ya ocurriría con títulos como «Speedball» o «Purple Saturn Day», Psygnosis ha tratado de jugar a imaginar cómo serán las disciplinas deportivas de un no muy lejano futuro, obteniendo como resultado algo que se puede definir como una especie de fútbol galáctico en la que uno o dos jugadores pueden tomar parte.

El desarrollo del programa es tan simple como decir que una vez en la cancha rectangular todo lo que tendremos que hacer será introducir la bola en la portería de nuestro contrario tantas veces como se haya dispuesto para ganar un partido, ni más ni menos. Sin embargo, lógicamente, esto no va a ser tan fácil como puede parecer en un principio ya que además el juego in-

cluye muchas sorpresas que hacen que esta simple idea dé mucho más de sí. Vamos a tratar de desvelárolas...

Reglas del juego

Para empezar, lo primero a lo que hay que hacer referencia es a las notables diferencias que existen entre tomar parte en la opción de un jugador o en la de dos jugadores.

En la opción de un jugador no encontraremos frente a nosotros ningún contrario, sino que simplemente la bola se moverá siempre —tal y como si tuviese gravedad— hacia la parte inferior de la pantalla, de forma tal que si no conseguimos modifi-

car su trayectoria acabará invariablemente por introducirse en nuestra portería, anotándosele así un gol a nuestro invisible oponente.

Por contra, si elegimos la opción de dos jugadores, dos personas (cada una con un joystick o ratón) disputarán el partido, controlando cada una de ellas una de las flechas (esta es la particular apariencia que tienen los jugadores) que aparecerán en el terreno de juego. Con ellas podremos disparar pequeñas balas esféricas que, dirigidas hacia el balón conseguirán moverle al chocar contra él. Este poco ortodoxo sistema será el que tendremos que utilizar, tanto nosotros como nuestro oponente, pa-

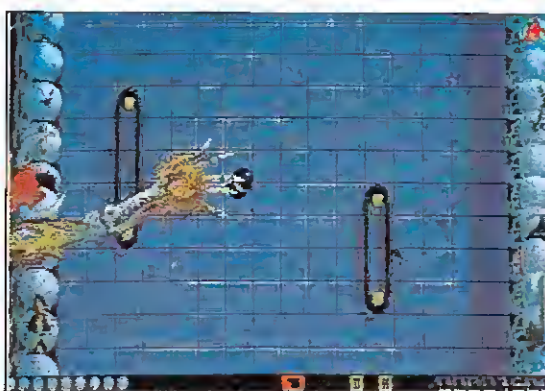
ra tratar de introducir el balón dentro de la portería contraria.

En cuanto al reglamento poco más se puede decir, ya que no existen ningún tipo de faltas ni de jugadas antirreglamentarias; es más, por no haber no hay ni tan siquiera saques de esquina o de banda, ya que la cancha está limitada por muros contra los que rebota la bola.

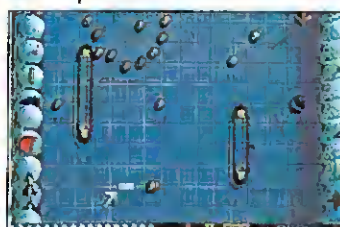
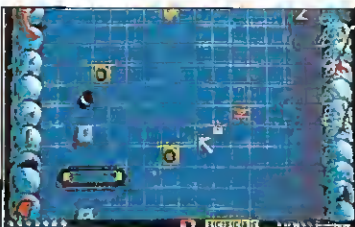
Hablando de ésta, hay que decir también que cada vez que ganemos un partido pasaremos a un nivel superior en el que el terreno de juego adoptará una disposición distinta con otros obstáculos y barreras. Existen cincuenta niveles distintos en la opción de un jugador y ochenta en la de dos jugadores.



En la opción de un jugador existen cincuenta niveles distintos, y ochenta en la de dos.



Dos jugadores pueden competir entre sí para conseguir la victoria en este peculiar partido.



«Ballistix» desarrolla un partido de una galáctica disciplina deportiva, que se asemeja bastante al fútbol.

Un pelirrojo en apuros

TINTÍN EN LA LUNA

■ INFOGRAMES

■ ATARI ST, AMIGA

De la misma forma que ya lo hiciesen Batman, Superman, Asterix o Garfield, un nuevo personaje del cómic visita la pantalla de nuestros ordenadores: Tintín, el genial personaje creado por Hergé, acaba de convertirse en protagonista del nuevo juego de Infogrames.



La compañía francesa, que como sabéis está especializada en los 16 bits, ha elegido como guión del juego la historieta «Tintin en la luna», tal vez una de las más populares y divertidas de todas las creadas por Hergé, y el resultado ha sido un arcade de sencillo desarrollo con buenos gráficos y una espectacular secuencia de presentación.

Rumbo directo a la luna

Una vez cargado el juego observaremos ante nosotros el Centro de Investigaciones Atómicas de Sprodj, en Syldavia, en cuya rampa de lanzamiento se encuentra el cohete que el profesor Cálculus ha diseñado para viajar a la Luna. A bordo se encuentra nuestro protagonista, Tintín, acompañado de sus habituales compañeros de aventura: su inseparable Milú, el capitán Haddock y el profesor Cálculus.

Alrededor del cohete se desata una incesante actividad, con técnicos y máquinas marchando de aquí para allá frenéticamente ajustando todo hasta el último detalle antes de la inminente cuenta atrás.

Pasados algunos minutos el cohete estará por fin listo para despegar, y el personal de la base abandonará rápidamente las instalaciones. Concluida la cuenta atrás, el cohete iniciará la ignición y en apenas un abrir y cerrar de ojos emprenderá camino rumbo directo a la Luna.

Pasada esta espectacular secuencia de presentación se nos ofrecerá una imagen del interior del Centro de Investigaciones Atómicas, donde podremos ver a los expertos siguiendo detenidamente la trayectoria del cohete en una gigantesca pantalla.

Tras esto se nos solicitará que insertemos el segundo disco del juego, último paso antes de que el juego de comienzo.

Viaje por el espacio

La primera misión a la que tendremos que hacer frente en el juego será pilotar el cohete en su trayectoria hacia la luna; en pantalla se nos muestra el cohete tal y como si lo estuviésemos viendo desde su parte trasera, mientras que el escenario —imitando perfectamente la sensación de tridimensionalidad— se mueve hacia nosotros. Nuestro cometido consiste en, por una parte, esquivar los meteoritos que se avalanzan sobre nosotros, y por otra recoger las cápsulas amarillas —que aumentarán el nivel de nuestra energía— y las rojas —recogiendo ocho pasaremos de nivel—.

En la parte inferior de la pantalla encontraremos un marcador destinado a indicarnos la distancia que nos separa de la Luna. Si nos fijamos éste está dividido en cinco zonas; cada

vez que lleguemos al límite de una de estas zonas accederemos a una fase intermedia que se desarrolla dentro del cohete.

Dentro del cohete

Una vez dentro de la nave espacial nos encontraremos inmersos dentro de un decorado compuesto por varias pantallas comunicadas entre sí por diferentes puertas y escaleras. Nuestras misiones en estas fases intermedias serán varias, así que vayamos por partes. Por un lado tendremos que apagar —para ello tendremos que recoger previamente un extintor— los continuos incendios que se declararán en las diferentes estancias del cohete; por otra, tendremos que liberar al capitán Haddock y al profesor Cálculus que se encuentran atados y amordazados en alguna de las pantallas del cohete, para liberarlos bastará simplemente con que los toquemos. De estos tres pormenores tendremos puntual información en la parte superior izquierda del marcador, donde una llama nos señalará que en alguna habitación queda algún incendio sin apagar, mientras que una imagen del capitán y del profesor amordazados nos indicarán que estos continúan capturados.

El otro problema que encontraremos serán las bombas de relojería que aparecerán esparcidas —en un número que nor-

malmente coincide con la fase: en la primera una bomba, en la segunda dos, etc.— por las pantallas del cohete. En la parte inferior derecha del marcador se nos mostrará el número de bombas que continúan activas, mientras que el contador del lado inferior izquierdo se convertirá en el marcador del tiempo que queda para que las bombas hagan explosión. Para evitar esto tendremos que recoger las bombas —simplemente pasando por encima de ellas, momento en que la cuenta atrás se detendrá, eso sí, siempre que no estemos en una habitación en la que haya un incendio, pues en este caso el contador descenderá a toda velocidad. No hace falta decir que en caso de que alguna bomba haga explosión la misión habrá terminado para nosotros y nuestros compañeros de aventura.

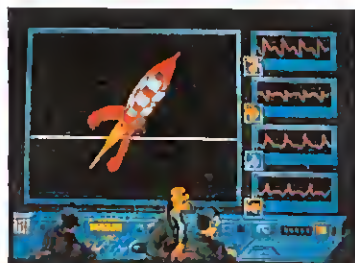
Conclusión

Estas dos fases diferentes, se van sucediendo la una a la otra a lo largo de toda la misión, lo cual habla ya por sí solo de la primera pega que se le puede sacar al programa: la falta de variedad en su desarrollo. Pero tal vez lo peor no sea que tan solo existan dos escenas diferentes, sino que estas pecan de tener un desarrollo excesivamente sencillo e incluso en el caso del primero de los dos nos atreveríamos a decir que algo simplón.

Por otra parte el nivel de dificultad tampoco es excesivamente elevado, y en un par de partidas es fácil que uno se quede a muy poca distancia de conseguir llevar a Tintín y a sus amigos a la Luna, donde por cierto y con algo de buena lógica, se nos ocurre que se podrían haber desarrollado nuevas fases distintas a las anteriores para dotar al juego de mayor variedad y de paso seguir más de cerca el desarrollo completo de «Tintin en la Luna». Técnicamente el juego resulta, eso sí, impecable; los gráficos están bien diseñados, los sonidos —la mayoría digitalizados— cumplen sin llegar a sobresalir, y los movimientos están perfectamente bien realizados destacando por su tremenda rapidez.

«Tintin en la Luna» no es ni mucho menos un mal programa, pero da la impresión de que tanto su protagonista, como sus creadores, Infogrames, eran capaces de ofrecernos mucho más que este sencillo arcade. ■

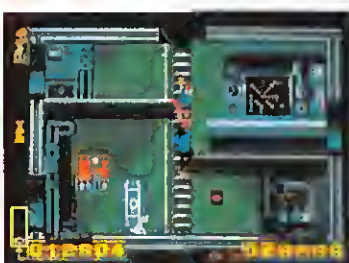
J.E.B.



Nuestra primera misión será pilotar el cohete en su trayectoria hacia la luna.



Dentro del cohete Tintín deberá apagar los incendios que se declaran.



Todos los personajes del cómic diseñado por Hergé, están presentes en el juego.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adición:										
Gráficos:										
Originalidad:										

7

LOS VIDEO-COMICS



© Hergé/Exclusivité Baran International Licensing Casterman 1988.



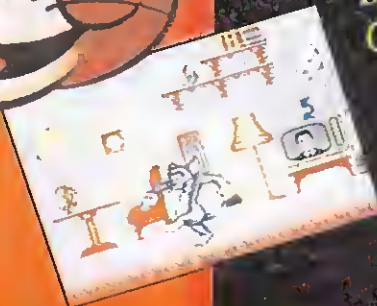
TINTÍN EN LA LUNA

EL PRIMER COHETE A LA LUNA.
VA A SER LANZADO DESDE EL CENTRO
DE INVESTIGACIONES ATOMICAS DE
SYLDAVIA. A BORDO ESTAN TINTIN,
MILU, EL CAPITAN HADDOCK,
EL PROFESOR CALCULUS
Y EL INGENIERO WOLF. TOMA
EL CONTROL DE LA NAVE
Y DISPONTE A COMENZAR
LA GRAN AVENTURA.



© 1989 micro-partner GmbH

"Tom & Jerry" © 1989 Turner Entertainment Inc., all rights reserved.



TOM & JERRY

EL RATON MAS INTELIGENTE QUE
HAYAS VISTO Y EL GATO QUE TRATA
DE SER MALVADO, PERO QUE NUNCA
LO CONSIGUE, JUNTOS AHORA EN LA
PANTALLA DE TU ORDENADOR.
ESTA VEZ TOM TIENE UN MONTON
DE TRUCOS NUEVOS PARA INTENTAR
CAZAR A JERRY... DE TU MANO ESTA
QUE NO LO CONSIGA.

ERBE

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA

ERBE SOFTWARE

DELEGACION CATALUÑA

REPRESENTANTE CANARIAS

DISTRIBUIDOR EN BALEARES

DISTRIBUIDOR EN ASTURIAS

CA SERRANO, 24
28016 MADRID
TEL (91) 45 11 15

CA TARRAGÓ, 115
08015 BARCELONA
TEL (93) 424 35 15

PEDRO GONZALEZ MELIAN
CA RY SAN LUIS YEBUELA
35011 LASTIVIA
TEL (927) 31 1771

EXCLUSIVAS FILMS BALEARES
C/ LA SAN BLAS
07001 MAJORCA
TEL (971) 71 470

MUSICAL NORTE
C/ SAANE, 22
33200 GICH
TEL (985) 51 11 11

A 100 millas por hora

TEST DRIVE II THE DUEL

■ ACCOLADE

■ V. Comentada: Amiga

■ Disponible: Amiga

Accolade, siguiendo la pauta de la gran mayoría de las casas de software, acaba de lanzar al mercado la segunda parte del exitoso «Test Drive».

El programa, una vez cargado en memoria, empieza ofreciéndonos la posibilidad de configurar a nuestra medida el juego. De esta manera, nos encontraremos con una pantalla en la que podremos elegir el coche, el escenario, pasar el programa a disco duro y elegir entre correr contra reloj o contra otro vehículo.

En principio, los dos coches disponibles son, nada más y nada menos, que un Ferrari F40 de color rojo y un albino Porsche 959. Una vez completadas estas elecciones pasamos a otra pantalla donde podremos escoger el nivel de dificultad de una gama de doce valores diferentes.

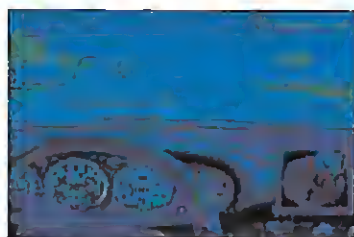
Si decidimos cambiar de coche, dos pantallas irán alternándose mostrándonos los dos vehículos con todas sus especificaciones técnicas (velocidad, potencia, peso, precio...). En lo que respecta a los escenarios, tres posibles variaciones iniciales nos son ofrecidas, cada una con sus correspondientes paisajes, recodos, curvas, etc.

Una vez hayamos confeccionado a nuestro gusto el entorno del juego, entramos en el desarrollo del mismo propiamente dicho. Este, por si alguien no conocía la primera parte y no sabe a estas alturas de qué estamos hablando, se trata de un simulador de automovilismo. El objetivo es ir superando fase tras fase; cada fase viene identificada por un escenario, que como comentábamos anteriormente, presenta un paisaje diferente

(desierto, bosque, montañas...) y un recorrido distinto, a la vez que la dificultad va aumentando progresivamente.

En cada fase, el que consigamos cumplir el objetivo depende de que terminemos el recorrido por debajo del tiempo máximo estipulado para cada fase, si hemos optado por correr contra el reloj, o de que consigamos llegar a meta por delante de nuestro competidor y enemigo, si habíamos decidido luchar contra el ordenador, en cuyo caso correremos contra el otro coche disponible o bien contra el mismo modelo que pilotamos. El éxito o fracaso en cada fase implica únicamente una mayor o menor puntuación y unas mejores estadísticas, pero no el fin de partida. Este viene determinado por el número de vidas, de las que contamos inicialmente con seis y que van decreciéndose a medida que nos chocamos con otros vehículos, nos caemos por precipios, impactamos contra muros de veinte toneladas y delicadezas por el estilo.

Cada vez que lleguemos al final de cada fase, contemplaremos a nuestro flamante coche en una gasolinera, donde tomaremos un descanso, repostaremos gasolina y nos serán mostradas las estadísticas, tanto de la etapa recién terminada como del juego en su globalidad, así como las de nuestro vehículo y las del rival. Estas estadísticas incluyen datos tales como el tiempo empleado, el promedio de velocidad alcanzado, los puntos con-



El nivel de dificultad varia desde el «rookie» o novato hasta el «pro» o profesional del volante.



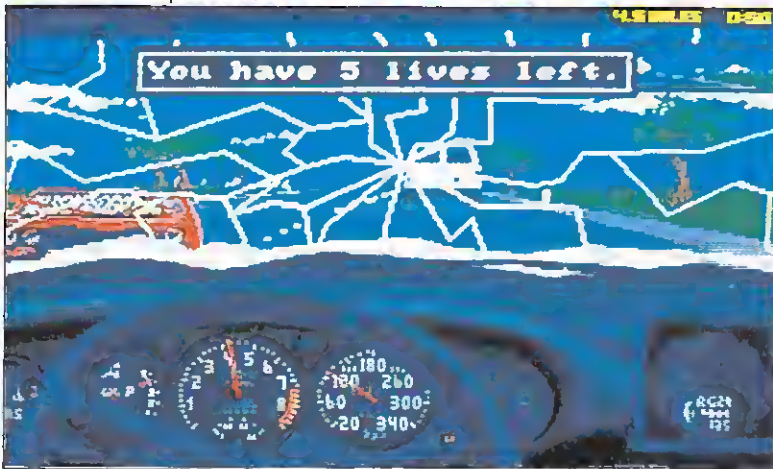
El juego se desarrolla en la zona intermedia de la pantalla.



La parte inferior de pantalla muestra el cuadro de mandos con los habituales relojes.



Cuando lleguemos al final de fase se nos mostrarán las estadísticas.



Al detectar la presencia de la policía deberemos moderar la velocidad.

seguidos y similares... ¡Atención, porque si al llegar a la gasolinera nos pasamos de largo, dispongamos del número de vidas que dispongamos, el fatídico mensaje de «Game Over» aparecerá en la pantalla.

Durante el transcurso de la etapa, tendremos que evitar cho-

car frontalmente con los vehículos que vienen en dirección contraria, intentar no dar por detrás a los que nos preceden por nuestra calzada, moderar la velocidad cuando comprobemos la existencia de un coche de la Policía en los alrededores (o una multa por exceso de velocidad

aparecerá ineludiblemente en nuestro parabrisas), eludir a toda costa esos precipios sin fondo... ¡En fin, por decirlo en pocas palabras, como en la vida real!

En lo que respecta a la valoración global, si bien en el aspecto de simulación no está totalmente logrado (una cierta lentitud y brusquedad inicial, alta dificultad para no ir haciendo eses una vez hayamos alcanzado una velocidad respetable...), la verdad es que es un juego altamente adictivo, muy adictivo. Quizás sea porque se deja jugar, ya que se pueden completar unas cuantas fases desde la primera partida, o por lo completo del juego (con señales de tráfico, escenarios diversos, policías al acecho poniendo multas, el efecto de choque o de caída por un barranco, las múltiples opciones del programa y un largo etcétera), e incluso por la agradable por la agradable música que acompaña al programa; por una serie de factores que consiguen que una vez acabada una partida estés empezando la siguiente, intentando llegar un poco más lejos.

Si a esto le añadimos que el programa viene con dos discos extras, uno donde podremos ampliar la gama de coches seleccionables (Lotus, Lamborghini, Chevrolet...) y otro incluyendo la «California Challenge», compuesta por siete fases donde recorreremos la costa de California, no tendremos ningún reparo en afirmar que «T.D. II» es un digno sucesor de la primera parte y un juego simpático, agradable de jugar y resultón. ■ A.M.

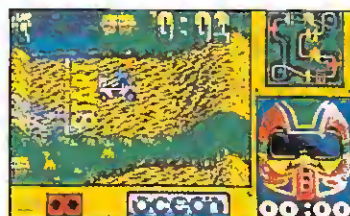
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adición:										
Gráficos:										
Originalidad:										

7

RUN THE GAUNTLET

OCEAN

Cada vez las compañías de software aprovechan más las cualidades de las máquinas de 16 bits a la hora de realizar las conversiones de sus juegos de 8 bits, adornándolas con todo tipo de imágenes y sonidos digitalizados. «Run the Gauntlet», por otra parte un divertido y original simulador en cualquiera de sus versiones, alcanza en esta versión Amiga su mayor grado de calidad y espectacularidad.



«Run the Gauntlet» es un divertido y original simulador, dotado de gran calidad gráfica.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adicción:										
Gráficos:										
Originalidad:										

8

BARBARIAN II

PALACE

Mucho se esperaba de esta versión Amiga de la segunda parte del mítico «Barbarian», y la verdad es que Palace no nos ha defraudado en absoluto, pues si bien el juego mantiene un nivel gráfico parejo a la versión Atari St, en todo lo referente al sonido supera a ésta con creces además de poseer algunas secuencias de introducción sencillamente sorprendentes.



En lo referente al sonido esta versión Amiga supera a su predecesor en Atari.

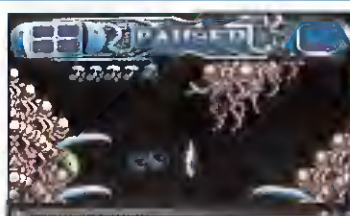
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adicción:										
Gráficos:										
Originalidad:										

8

DOMINATOR

SYSTEM 3

Después del sensacional «Last Ninja II» se esperaba bastante más de System 3 que un sencillo masacra-marcianos como «Dominator», y aunque esta versión Amiga resulta lógicamente mucho más espectacular a nivel gráfico y sonoro, la verdad es que, así y con todo, el juego sigue sin resultar realmente llamativo en ninguno de sus aspectos.



Sin resultar especialmente relevante en ningún aspecto, la adicción es el único punto interesante.

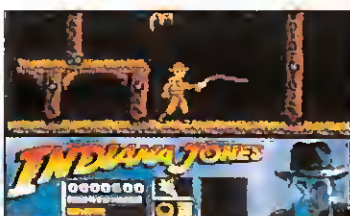
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adicción:										
Gráficos:										
Originalidad:										

6

INDIANA JONES Y LA ÚLTIMA CRUZADA

U.S. GOLD

Junto con el «Batman» de Ocean, este juego inspirado en la tercera parte de la saga Indiana ha sido uno de los grandes centros de atracción del mundo del software en los últimos meses. Sin embargo, si las versiones de 8 bits resultaron en conjunto de gran calidad, no se puede decir lo mismo por lo menos de esta versión Amiga, muy por debajo de las posibilidades que la máquina ofrecía a sus programadores.



Una buena adaptación de la película que no ha conseguido los resultados que se esperaban de ella.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adicción:										
Gráficos:										
Originalidad:										

6

Haz tu pedido llamando al **532 0085**
VENTA POR CORREO

16 BITS

AMIGA

SPEEDBALL 1.990 pesetas	SPHERICAL 1.990 pesetas	PAPERBOY 1.990 pesetas	TENAGE QUEEN 1.995 pesetas

BILLIARDS 1.995 pesetas	DESPERADO 1.995 pesetas	DENARIS 2.250 pesetas	BLOOD MONEY 2.250 pesetas

SKEEK 2.250 pesetas	STEVE DAVIS WORLD SNOOKER 2.250 pesetas	FIRE AND FORGET 2.250 pesetas	XENON 2.500 pesetas

ZANNY GOLF 2.500 pesetas	BATTLECHESS 2.500 pesetas	GRAN PRIX 2.500 pesetas

ENMANUELLE 2.850 pesetas	LEYEND OF DJEL 2.850 pesetas	KICK OFF 2.850 pesetas	GRAND SLAM MONSTER 2.850 pesetas

ROGER RABBIT 3.150 pesetas	LORDS OF THE RISING SUN 3.900 pesetas	ARCHIPELAGOS 3.900 pesetas	F-16 4.995 pesetas

ATENCION A LA OFERTA DEL MES. POR SOLO 500 PESETAS, UN EXCELENTE JUEGO.

HUNT FOR THE RED OCTOBER
500 pesetas



RECORTA Y ENVIA ESTE CUPON A:
TELEJUEGOS
AP. DE CORREOS 23132
MADRID

FORMA DE PAGO: Con reembolso, deseo recibir contrareembolso (pagando al recibir el paquete), los juegos indicados en esta coupon de pedido. NO MANDE DINERO POR ADELANTADO

Nombre.....
Apellidos.....
Domicilio.....
Poblacion.....
Provincia..... C.Postal.....
Telefono.....
Num.de telecliente.....
(si aun no eres telecliente poner NUEVO)

MODELO DE ORDENADOR: AMIGA	
TITULOS	PRECIO
GASTOS DE ENVIO	20%
TOTAL	

La bola mágica

SPHERICAL

RAINBOW ARTS

V. Comentada: Amiga

Disponible: Atari, Amiga, PC

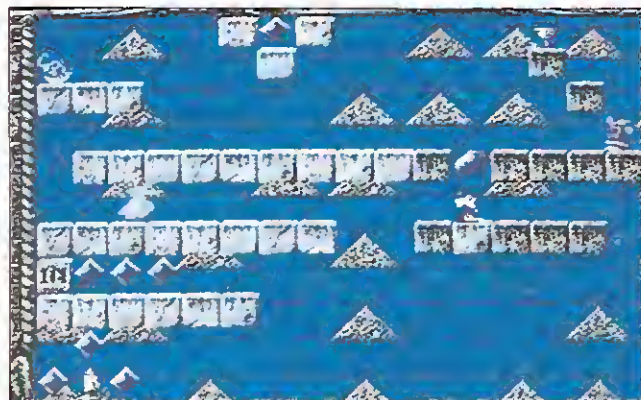
Cuenta la leyenda que este juego se desarrolla en un lugar más allá de nuestra imaginación. En un lugar largamente olvidado. En un mundo donde todas las formas de vida se hallaban en manos de magos y druidas.



Nuestro objetivo es adentrarnos en el castillo para expulsar a las fuerzas del mal.



La opción de «práctica» será especialmente útil para hacerse con el control del programa.



Con ayuda de nuestra varita mágica podremos mover los bloques de piedra para acceder a cualquier rincón de la pantalla.



Cuéntase también que este mundo se dividió en tres: Taljenhort, Khorndal y Kendron. Cada uno derivó hacia una forma de vida diferente, pero con Khorndal se perdió pronto el contacto. Los escasos rumores que llegaron aídos de los habitantes de los otros dos mundos apuntaban a una invasión del tercer país por monstruos, espíritus y terribles criaturas. Siglos después, dos aventureros decidieron acudir a Taljenhort para consultar los textos y crónicas de aquel lugar. Así es como descubrieron la existencia de una bola mágica capaz de expulsar a todos los demonios de Khorndal.

Aquí es donde entramos nosotros en acción. Deberemos adentrarnos en el castillo dominado por el «Dragón», dueño y señor de las tierras de Khorndal y a cuyo vasallaje se someten el resto de los monstruos que ocupan aquellos lares. Para poder acabar con ellos, existe en cada habitación del castillo un lugar especial en el cual, si logramos introducir la «bola mágica», ha-

bremos logrado acabar con las criaturas de aquel salón y, lo que es más importante aún, obtener acceso a la siguiente habitación.

Para ello, contamos con una varita mágica con la que podremos poner y quitar a voluntad bloques de piedra. Con estos bloques de piedra, y con los que incorporan de principio cada pantalla (estos últimos no los podremos hacer desaparecer), podremos acceder a cualquier rincón de la pantalla. El objetivo de esto es poder recoger los diferentes conjuros que repartidos por la habitación nos proporcionarán ayudas extras; el número de estos conjuros es bastante apreciable y nos otorgarán ventajas tales como energía extra, tiempo extra, super-salto, documentos, antigravedad, pasar a la siguiente fase, amuletos...

Además, estas piedras deberán ser utilizadas para construir el camino adecuado por el que pueda deslizarse la bola hacia la salida (piedra marcada con «IN») y que nos dará paso libre a la siguiente sala del castillo.

El mundo de Khorndal ha sido invadido por monstruos, espíritus y terribles criaturas. Sólo un aventurero como tú puede poner fin a esta locura.

Como podréis suponer, la tarea no es fácil, ya hemos comentado que el castillo se halla plagado de monstruos cuyo contacto provocará la disminución de nuestro nivel de energía, el cual no debe llegar nunca a nivel cero si no queremos morir. Además, lucharemos contra el tiempo, que también tendrá un límite que no podrá ser superado.

Las piedras o ladrillos podrán ser colocados en cualquiera de las ocho direcciones alrededor nuestro; además podemos desplazarnos a izquierda y derecha, saltar o tirarnos por el vacío hasta que encontremos algo sólido bajo nuestros pies.

«Spherical» ofrece al cargar un completo menú que comprende las opciones de uno o dos jugadores, practicar el movimiento del muñeco protagonista que manejamos, una enumeración de las ayudas de las que hablábamos anteriormente, los créditos del programa, introducción de palabras clave para acceder directamente a niveles superiores, elección de música o «una demo». En lo que respecta al aspecto musical, podremos elegir entre seis tonadillas, todas ellas simpáticas y pegadizas.

En lo que respecta a la pantalla de juego, ésta incorpora todos los marcadores e indicadores necesarios para poder estar completamente informados de la marcha del juego. Así, podremos ver los indicadores de energía, tiempo para completar la fase, tiempo para que la bola mágica se ponga en movimiento (al principio de cada habitación ésta permanece quieta hasta que se agota este último tiempo, en cuyo caso la bola comienza a rodar, lo que puede provocar, si no lo remediamos construyendo el camino adecuado, que caiga en algún sitio desde el cual sea imposible llevarla a la salida), los conjuros que tenemos en posesión...

Por último, «Spherical» es un juego de gráficos pequeños, buen movimiento aunque difícil (se agradece la opción de «práctica»), sonido conseguido y un buen grado de adicción, dada la mezcla de arcade y reflexión que supone superar pantalla tras pantalla.

A.M.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adicción:										
Gráficos:										
Originalidad:										
										7



FIGHTER

BR FE BR N O B



AMIGA



C64



PCVGA

ACTIVISION

SIMULATION SOFTWARE

© Computer Game Vektor Grafix 1989.



Masacrar es divertido

MENACE

PSYGNOSIS

V. Comentada: PC

Disponible: PC, Atari, Amiga

De los mismos autores de «Blood Money» nos llega ahora la versión Pc de lo que fuera su primera creación, «Menace», un clásico masaca-marcianos lleno de acción y rapidez.

Sin duda una de las mejores noticias recibidas últimamente por los usuarios de Pc y compatibles fue la decisión tomada por Psygnosis de realizar las versiones para estos ordenadores de sus juegos de mayor éxito. Uno de los primeros frutos de esta decisión es precisamente el título que en esta ocasión nos ocupa, «Menace», la primera obra del mismo equipo que tiempo después nos sorprendió con el magnífico «Blood Money».

«Menace» es un clásico masaca-marcianos muy al estilo del legendario «Nemesis», pero con ese particular «toque» que Psygnosis suele dar a sus juegos y que normalmente se ve traducido en una explosiva combinación de gráficos soberbios, rápidos movimientos y super-veloces «scrolls».

Nuestra misión dentro del juego consiste en destruir el planeta Draconia, para lo cual tendremos que sobrepasar primeramente los seis niveles que forman su sistema defensivo, cada uno de ellos gobernado por un diabólico ser.

Si conseguimos desactivar estos sistemas Draconia quedará totalmente indefensa y plenamente a nuestra merced, pero lógicamente conseguirlo no va a ser ni mucho menos cosa fácil, así que mejor seguir leyendo antes de lanzaros con vuestra nave al espacio...

El juego

Como ya hemos dicho el desarrollo de «Menace» es similar al del popular «Nemesis» y to-

da su saga de imitadores, es decir, que controlamos una nave que se mueve a través de un decorado que se desplaza con «scroll» horizontal de izquierda a derecha.

Nuestro caza espacial va equipado en principio únicamente con un cañón que dispara balas desintegradoras, y dispone de un escudo protector capaz de resistir un determinado número de impactos —marcado por una barra de energía situada en la parte inferior de la pantalla—, ya sean estos procedentes de los disparos de nuestros enemigos o bien, causados por el choque contra una nave o contra los decorados de la parte superior o inferior de la pantalla.

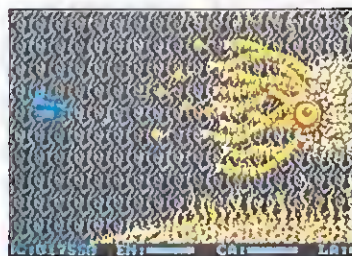
Es importante destacar que es sumamente difícil reponer esta barra de energía, así como que, evidentemente, el hecho de que esta barra llegue a extinguirse totalmente causará la destrucción de nuestra nave y el término de nuestra misión.

Como es habitual en este tipo de juegos al final de cada fase encontraremos un enemigo especial de gigantesco tamaño que se convertirá en el último escollo a superar antes de acceder al siguiente nivel. No hace falta decir que requerirán un buen número de impactos —en el sitio adecuado— para librarnos de ellos.

En cuanto a los enemigos normales hay que decir que en todo momento éstos nos atacan por oleadas espaciadas entre sí y siempre de una forma prefijada, es decir, que a medida que avancemos y juguemos un mayor número de partidas nos resultará



El desarrollo de «Menace» es similar al del popular «Nemesis».



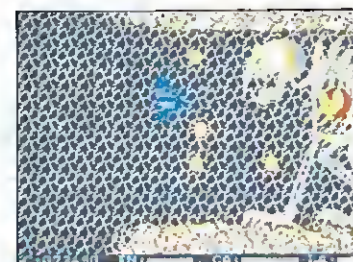
Nuestra misión dentro del juego es destruir el planeta Draconia.



Nuestro caza va equipado en principio con un cañón y un escudo protector.

bastante fácil y sobre todo útil memorizar las zonas en las que nos atacan los enemigos y la forma en que lo hacen para poder acabar fácilmente con ellos.

Es sumamente importante que consigamos acabar con todos los componentes que forman parte de una oleada de ataque, ya que al hacerlo aparecerá en pantalla un icono que nos permitirá obtener diferentes ventajas. Vamos a verlas.



Los cañones se colocan en la parte superior de la nave y sus disparos son rápidos y de corto alcance.

— Puntuación: recogiendo este icono se nos sumarán mil puntos a nuestro marcador.

— Cañones: se colocarán en la parte superior de nuestra nave. Sus disparos son rápidos y de corto alcance.

— Lasers: se ubican en la parte inferior de nuestra nave, y sus disparos son de gran potencia y largo alcance.

— Acelerador: dota a nuestra nave de una mayor velocidad y movilidad. Podemos conseguir mediante este icono aumentar estos factores hasta un total de siete veces.

— Androides: una vez recogidos (podemos llevar un máximo de dos) se dispondrán alrededor de nuestra nave a modo de satélites disparando a la vez que lo haga nuestra nave.

— Escudo: proporciona a nuestra nave un corto periodo de inmunidad.

— Repostador: además de proporcionarnos invulnerabilidad restaurará nuestra energía.

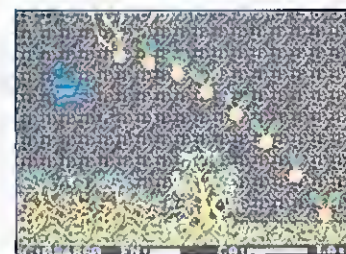
Nuestra opinión

«Menace» es un excelente masaca-marcianos, no especialmente original —en tanto y en cuanto, como ya hemos dicho, imita al detalle el clásico desarrollo de los juegos de este estilo—, pero sí realmente bueno a nivel técnico, con muy buenos gráficos y movimientos.

El nivel de dificultad está también muy bien ajustado, ya que pasa de ser muy poco elevado en un primer momento para ir aumentando progresivamente a medida que avanzamos en nuestra misión.

Todo ello contribuye en definitiva a lograr un increíble grado de adicción que unido a lo anterior lleva a la conclusión de que «Menace» es, con diferencia, uno de los mejores masaca-marcianos realizados para los ordenadores Pc y compatibles. ■

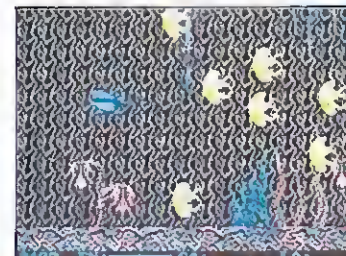
J.E.B.



Los enemigos normales nos atacan en oleadas con rutas fijas.



El símbolo que aparece en los iconos nos muestra su utilidad.



Al acabar con todos los componentes de una oleada aparecerá un icono de gran ayuda.

Iconos

Una vez que aparezca el icono en pantalla podremos saber cuál es su utilidad simplemente observando el símbolo marcado en su interior. La forma de conseguir reemplazar este icono por otro consiste en dispararle; cada vez que reciba cinco disparos se cambiará por otro.

Las utilidades de los iconos son las siguientes, por orden de aparición:

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adicción:										
Gráficos:										
Originalidad:										
										8

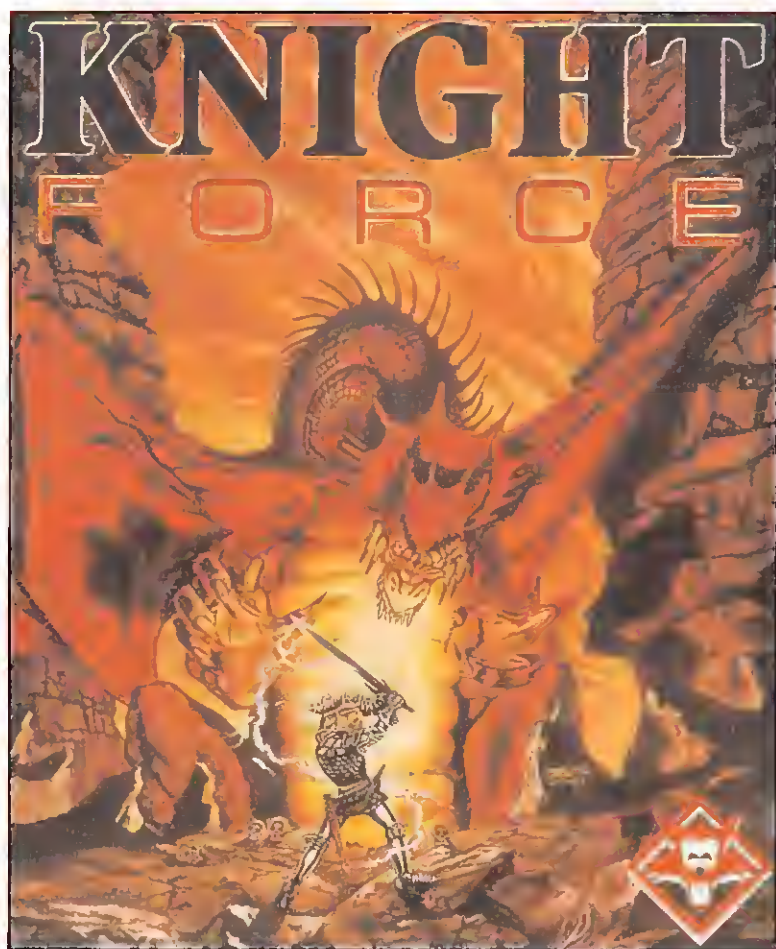
PC

Luchando a través del tiempo

KNIGHT FORCE

- TITUS
- Disponible: PC, Atari y Amiga
- V. Comentada: PC

Después de una serie de programas típicamente arcades o automovilísticos Titus vuelve a la carga con un juego que se aparta de esta línea para adentrarse en el más complejo campo de las videoaventuras.



«Knight Force», que así se llama su nueva producción, es un desafío a través del tiempo en el que el caballero Fair-Storm tendrá que intentar rescatar a la princesa Tanya de las garras del diabólico Red-Sabbath.

Al comenzar nuestra misión lo primero que tendremos que hacer será atravesar una de las cinco puertas del tiempo que encontraremos frente a nosotros; cada una de ellas conduce a un lugar y a una época distinta, si bien en todas ellas tendremos que enfrentarnos contra todo tipo de agresivas criaturas así como contra cada uno de los cinco magos que Red-Sabbath ha enviado para acabar con Fair-Storm.

También en cada mundo tendremos que localizar y recoger un amuleto, si bien para ello tendremos previamente que destruir al guardián que lo custodia. Los amuletos sólo tienen utilidad en una determinada zona del tiempo, que no necesariamente tiene que ser aquella en la que los hemos encontrado.

Para luchar contra nuestros enemigos contamos con una espada y un escudo, que combinados con los movimientos que es capaz de realizar nuestro caballero, nos permite no sólo destruir a nuestros rivales sino también defendernos de sus ataques o hechizos.

Desgraciadamente, estos movimientos resultan en muchos momentos excesivamente lentos

y a menudo bruscos e imprecisos, lo cual, añadido a lo realmente difícil que resulta eliminar a ciertos enemigos, hace que el juego adquiera un nivel de dificultad sencillamente endiablado en algunos momentos.

Gráficamente el juego está muy cuidado, y disponemos de la posibilidad de elegir entre cuatro tarjetas gráficas: VGA, EGA, CGA y Hercules. Cada una de las zonas del tiempo tiene su propio aspecto y en general los decorados de fondo resultan bastante espectaculares. El sonido por su parte también se mantiene correcto en todo momento, si bien se echa en falta la melodía digitalizada que Titus venía incluyendo últimamente en sus juegos para Pc y Compatibles.

En definitiva «Knight Force» es un juego de buena apariencia pero que peca de algo que nos parece imperdonable: su escasa jugabilidad.

J.E.B.



El nivel de dificultad es, en algunos momentos, excesivamente endiablado, lo que no impide visitar la mayoría de los escenarios.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adicción:										
Gráficos:										
Originalidad:										

7



Haz tu pedido llamando:
91. 532 00 85
(4 líneas)
VENTA POR CORREO
A TODA ESPAÑA

PC

 JORDAN BIRD ONE ON ONE 2 1.900 pesetas	 BARBARIAN 1.900 pesetas	 PAK PC CHALLENGE 1.990 pesetas	 PAPERBOY 1.990 pesetas
 LA ABADIA DEL CRIMEN 1.990 pesetas	 SPEEDBALL 1.990 pesetas	 BAAL 2.250 pesetas	 MENACE 2.250 pesetas
 BILLARDS 2.250 pesetas	 GAUNTLET 2.250 pesetas	 PAK 3 X 1 PC 2.250 pesetas	 SKWEEK 2.250 pesetas
 FIRE AND FORGET 2.250 pesetas	 500 C.C. 2.250 pesetas	 GRAND PRIX 2.500 pesetas	 BATTLECHESS 2.500 pesetas
 ENMANUELLE 2.850 pesetas	 GRAND MONSTER SLAM 2.850 pesetas	 LEYEND OF DJEL 2.850 pesetas	 AFRICAN RAIDERS 2.850 pesetas
 ROGER RABBIT 3.150 pesetas	 PAK GIGANTE 3.750 pesetas	 F-16 4.995 pesetas	 FLIGHT SIMULATOR 9.900 pesetas

ATENCION A LA OFERTA DEL MES. POR SOLO 500 PESETAS, UN EXCELENTE JUEGO.



TAUCETI
500 pesetas

RECORTA Y ENVIA ESTE CUPON A:
TELEJUEGOS
AP. DE CORREOS 23132
MADRID

FORMA DE PAGAR: Con tarjeta de crédito, cheque o transferencia bancaria (pagando al recibir el paquete). Los juegos indicados en este cupón de pedido NO MANDE DINERO POR ADELANTADO.

Nombre.....
Apellidos.....
Domicilio.....
Población.....
Provincia.....C.Postal.....
Teléfono.....
Num.de telecliente.....
(si aun no eres telecliente poner NUEVO)

MODELO DE ORDENADOR: PC	
<input type="checkbox"/> 5.25	<input type="checkbox"/> 3.5
TÍTULOS	PRECIO
GASTOS DE ENVÍO	200
TOTAL	

Chicas, playa y voleibol

KINGS OF THE BEACH



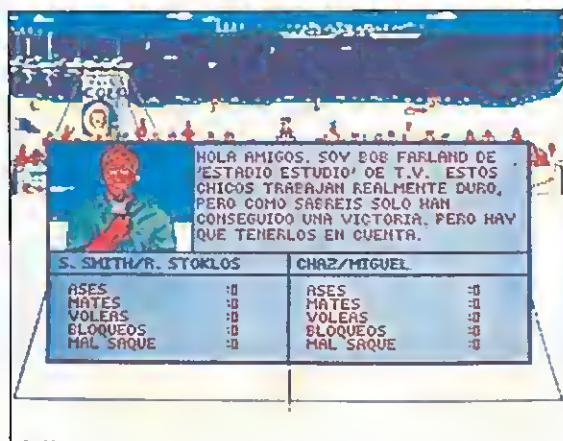
■ ELECTRONIC ARTS ■ V. Comentada: PC
■ PC, ATARI ST, AMIGA

El voleibol es sin duda uno de los deportes que en menos ocasiones y con más poco acierto ha sido tratado dentro del campo de los simuladores deportivos. La compañía americana Electronic Arts ha querido realizar su propia intentona, y el resultado ha sido «Kings of the beach», un espectacular juego y un excelente simulador.

Los jugadores de un mismo equipo deben compenetrarse, tanto para atacar como para defender.



El menú principal está compuesto por seis opciones: tres de práctica, una de inscripción y dos para la disputa de partidos.



Lo primero a lo que hay que hacer referencia sobre «Kings of the beach» es que no reproduce exactamente el desarrollo de un partido reglamentario de voleibol, sino que simula una modalidad poco conocida en nuestro país pero muy practicada en las playas norteamericanas en la que los equipos contendientes, en lugar de estar compuestos por cinco jugadores cada uno, están formados por parejas de jugadores.

Obviamente, y dado que el tamaño del campo si que se corresponde con las medidas reglamentarias, no hace falta decir que los dos componentes del equipo, además de ser unos excelentes jugadores deben compenetrarse a la perfección para tratar, en todo momento, tanto de tapar todos los posibles huecos en defensa como de hilar a la perfección las jugadas de ataque para ganar el partido.

Otra cosa que no faltará a lo largo de la competición serán hermosas y morenitas admiradoras, así como una buena cantidad de público que animará incesantemente a los jugadores, pero en fin, dejémoslos de preliminares y pasemos directamente a la acción...

El juego

El menú principal de selección de «Kings of the beach» —que reproduce una vista de una playa con campos de voleibol y una tienda— está compuesto por seis opciones diferentes: tres de práctica, una de inscripción y dos para la disputa de partidos y torneos.

En la tienda de inscripción, el primer lugar que deberemos visitar, encontraremos opciones para cambiar el número de jugadores (uno o dos), alterar los controles (podemos elegir entre dos combinaciones distintas de teclas, ratón o joystick), elegir el nivel de dificultad (fácil, medio y difícil), jugar con o sin sonido, así como optar por el modo de juego cooperativo o por el competitivo. Estas dos últimas opciones, que sólo tienen utilidad si en el juego participan dos jugadores en la cancha principal, sirven para elegir si los dos jugadores van a participar en un mismo equipo, o si lo van a hacer cada uno a un lado de la red acompañados por sus respectivos compañeros, controlados por el ordenador.

En cuanto a las tres opciones de práctica, éstas son: «bump», «set» y «spike». En «bump» tendremos oportunidad de entrenarnos en la recepción de los servicios del contrario, en «set» de aprender a colocarle el balón a nuestro compañero para que pueda rematar, mientras que en «spike» seremos nosotros los que tendremos oportunidad de adiestrarnos en el remate.

Por último en la cancha principal podremos jugar un partido de acuerdo con las características —en cuanto a número de jugadores, dificultad, etc— que hayamos definido en la tienda de inscripción, o bien, siempre que ya nos consideremos lo suficientemente experimentados, tomar parte en un torneo en el que nos enfrentaremos contra los mejores jugadores de este difícil deporte.

Sistema de juego

Además de los controles para mover a nuestro jugador en las ocho direcciones posibles, disponemos de otras tres teclas de control, cuya función depende directamente de cuál sea nuestra situación en el campo. Si estamos sacando, una de las teclas nos permitirá realizar un servicio colocado, otra un servicio elevado, y la otra un servicio en mate. Si por el contrario estamos atacando, con una tecla podremos dar un pase elevado y largo, con otra podremos colocarle el balón a nuestro compañero para que remate, y con la otra seremos nosotros quienes rematemos. En defensa las dos primeras teclas tienen la misma utilidad que en ataque, pero la tercera sirve para que podamos hacer bloqueos y taponar así los mates de nuestros contrarios.

En cualquier caso hay que hacer mención a una opción que el programa incluye y que facilita considerablemente el desarrollo del juego, como es, que una vez que iniciemos el movimiento hacia donde creamos que se va a dirigir la pelota el ordenador en cierta forma nos «ayudará», ya que por una parte moverá ligeramente a nuestro jugador y por otra le detendrá si alcanza el punto exacto donde debería colocarse.

Conclusión

«Kings of the beach» es un excelente simulador con un muy cuidado nivel técnico, algo que se nota no sólo en la rapidez del juego sino también en la calidad gráfica, que sobre todo si utilizamos una tarjeta EGA es bastante elevada.

Por otra parte el desarrollo del juego no es excesivamente difícil y sí muy divertido y adictivo, por lo que en conjunto cabe afirmar que el juego no sólo es con diferencia el mejor simulador de voleibol realizado hasta la actualidad, sino también uno de los mejores simuladores deportivos que hemos tenido oportunidad de ver en un compatible. Punto, set y partido para Electronic Arts... ■

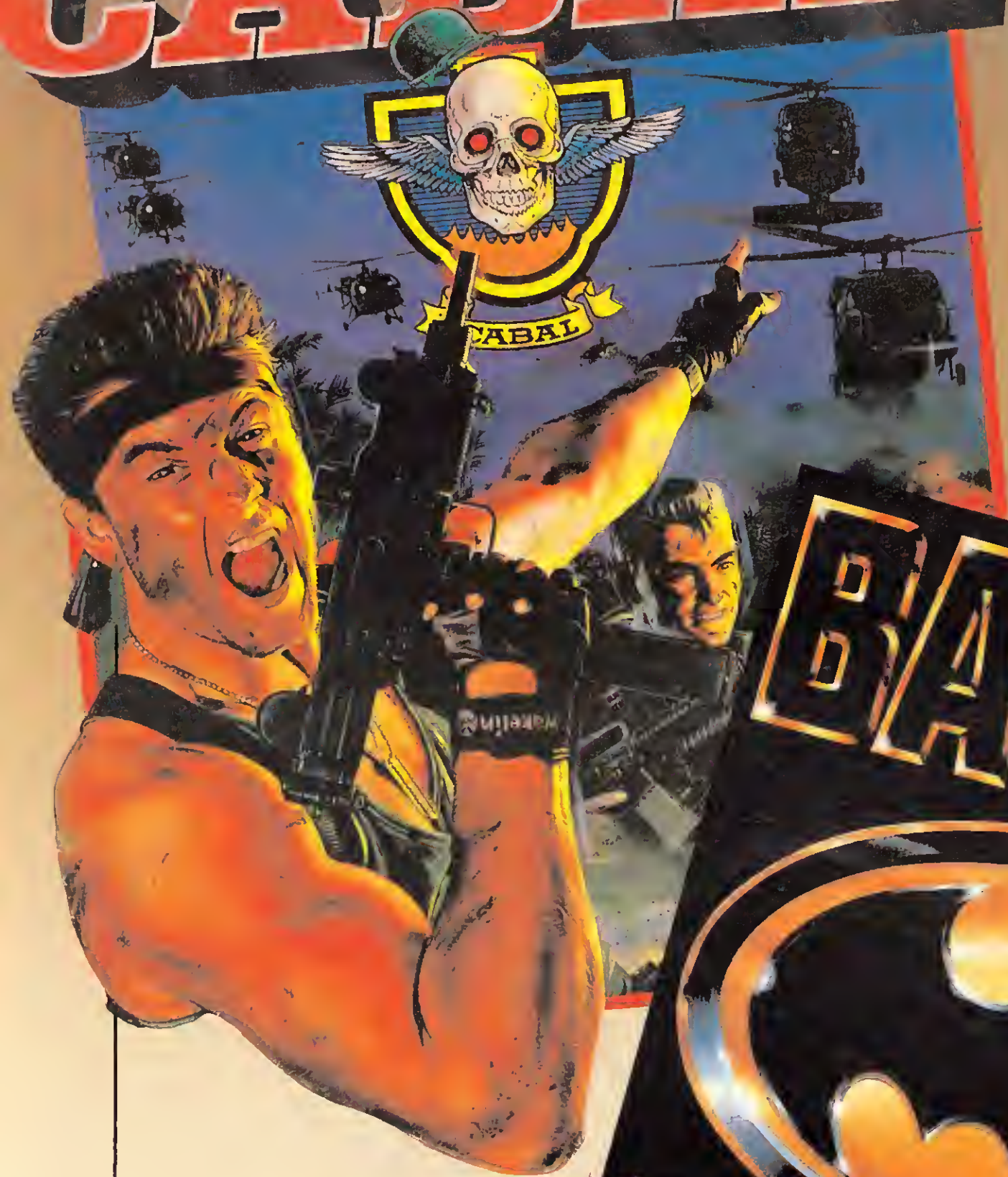
J.E.B.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adicción:										
Gráficos:										
Originalidad:										

8

LOS INVENCIBLES

CABAL



- LA REVOLUCION DE LAS MAQUINAS RECREATIVAS
- EL ARCADE MAS JUGADO EN EUROPA
- PREPARADO, LISTO...
!!!FUEGO!!!

BATMAN™



UN PERSONAJE DE LEYENDA
UNA PELICULA SORPRENDENTE
UN JUEGO QUE HARA HISTORIA



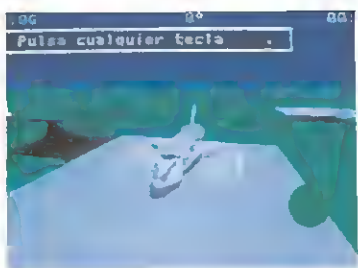
ERBE

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA
ERBE SOFTWARE, S. A.
C/ Serrano, 240 - 28016 MADRID
Tel. (91) 458 16 58

ocean

TM & © 1964 DC COMICS INC.

Aprende a volar



ELECTRONIC ARTS

Disponible: PC

V. Comentada: PC

Esta nueva versión, corregida y aumentada, nos ofrece muchas más posibilidades en cuanto a situaciones, aeronaves para pilotar, — de la cuales hablaremos más adelante—, vuelo nocturno etc... Cabe destacar también su completo manual de vuelo, íntegramente traducido al castellano, así como la completa traducción del programa.

Su sencillez de manejo es otro de los puntos a destacar, ya que en él no son precisas las complejas plantillas a las que recurren otros simuladores, para que el usuario evite memorizar todas las funciones del programa. El AFT v.2 se maneja con una barra de menú en la esquina superior izquierda, con la cual, accediendo mediante la pulsación de la tecla ESC, controlamos desde el prototipo de avión que deseamos volar, —de entre las 18 aeronaves disponibles en total, hasta el escenario de partida, pudiendo elegir desde el hangar principal del aeropuerto, alineaciones finales a pista, vuelo recto y nivelado y muchas más posibilidades.

El resto de los controles del avión son los clásicos de cualquier otro simulador de vuelo, controlando los distintos movimientos de éste con las teclas del cursor o, en el mejor de los casos, con un stick de vuelo, con lo cual el realismo es verdaderamente impresionante.

Las aeronaves en juego

Como mencionábamos anteriormente la posibilidad de elección de aeronave es una de las características más relevantes. Disponemos nada menos que de 18 aeronaves, entre las que se incluyen los más modernos cazas de combate «F-18», «F-16», los más destacados cazas de la Segunda Guerra Mundial «Supermarine Spitfire», «P-51», cazas de la Primera Guerra, «Showith Camel», «Spad», prototipos de

Nos encontramos ante un nuevo programa de la conocida firma americana Electronic Arts, de los denominados simuladores de vuelo. En este caso, y como su predecesor el AFT v.1, escrito bajo el estricto asesoramiento del General Yeager; el primer piloto que cruzó la barrera del sonido con el ya mítico Bell X1.



Podemos seleccionar la aeronave que queremos pilotar de entre las dieciocho disponibles.



Su sencillo manejo, junto con la traducción del programa y el manual, es uno de los puntos a destacar.

caza silenciosa y espionaje «SR-71 Black Bird», «F-117» y una completa relación de los aviones más extraños, muchos de los cuales no fueron siquiera producidos, pero en los que nuestro trabajo como pilotos de prueba será evaluar y estudiar sus posibilidades de vuelo. También disponemos de modelos de avionetas deportivas, tales como la «Cessna 172 Skyhawk» y la «Piper Cherokee» para los amantes del vuelo tranquilo y por último la novedad, la mismísima «Space Shuttle» de los proyectos Columbia y Challenger, con la cual deberemos regresar a tierra sin combustible, comprobando el índice de planeo establecido por los ingenieros. Una completísima relación que se adapta a todos los gustos y posibilidades de elección.

En el tema gráfico destacar su calidad en tarjetas EGA y VGA donde la nitidez de colores y gráficos es increíble, añadiendo como ligera pega, que la máxima resolución en VGA no soporta el panel de instrumentos, siendo ésta una de las pantallas mejor cuidadas en cuanto a realismo y terminación. Cada avión respetando su época, tiene la suya diferente, no obstante se puede perfectamente pilotar atendiendo a los indicadores HUD de la pantalla.

Instrumentación

La instrumentación es la precisa para volar a estima, habiéndose omitido instrumentos de nave-

gación, radios etc. Puede comprobarse el realismo y precisión de los indicadores analógicos, altímetro, variómetro, compás, reloj...etc., atendiendo al movimiento de las agujas, que puede calificarse de fantástico. Otra de las cualidades destacables es la posibilidad de observar nuestro avión desde infinidad de posiciones, con sólo indicarlo en el menú de vistas, o mediante las teclas de función.

También disponemos de un Zoom de hasta 256 aumentos, que pondrá cualquier detalle del paisaje a nuestro alcance. Las vistas desde el exterior del avión pierden un poco dependiendo del prototipo que estemos volando —en función del tamaño del gráfico— siendo algunas bastante buenas. Personalmente las mejores son las del «F-18» y las del «P-51».

Realismo a gran escala

El comportamiento en vuelo del simulador es bastante preciso, siempre dependiendo de las características del avión escogido, las cuales se nos presentarán junto con un esquema del avión cada vez que seleccionemos uno distinto. Los movimientos de alabeo, cabeceo, guiñada, etc...son bastante suaves una vez cogido el punto. Los virajes deberán coordinarse alerón-timón ya que no vienen coordinados, a diferencia de otros simuladores, produciéndose el famoso derrape lateral, muy bien indicado en los paneles de determinados aviones, con la conocida «bola». Otra particularidad del programa es el realismo con que el avión sufre ante nuestros excesos, disponiendo de un indicador de G. para prevenirlos. Claro que siempre podremos repetir, atendiendo a



PC



Nuestro avión puede ser observado desde infinidad de posiciones, con sólo indicarlo en el menú de vistas.



El comportamiento en vuelo del simulador es bastante preciso tras unas primeras partidas.



La caja negra contiene toda la información sobre el vuelo.



El vuelo en formación está reservado a los más expertos.

los gráficos de la caja negra para no cometer las mismas «imprudencias». El resto de controles, Flaps, Tren, Gases, etc. operan igual que en cualquier otro simulador.

Conclusión

El programa bajo mi punto de vista está creado para personas que ya saben lo que es un avión y un simulador de vuelo, con lo que podrán sacarle el máximo rendimiento al programa. Tampoco deben olvidarse las opciones de instrucción, en las cuales el General Yeager nos va introduciendo en la temática del vuelo, hasta conseguir quitarnos un poco el vértigo y lanzarnos al mundo de la acrobacia aérea. Todo esto programado en un

completo curso de vuelo en el que, día a día, podremos comprobar nuestros progresos. Para personas más experimentadas, el reto está en las competiciones y vuelos en formación, donde la dificultad realmente se agudiza.

Sumando las características de este programa junto con una muy cuidada presentación tenemos un producto de gran calidad, que hará las delicias de los amantes del género, que podrán experimentar todas esas maniobras que parecen imposibles y que están al alcance de muy pocos afortunados con el mínimo riesgo. ¡Eso sí, de las broncas de Yeager no hay quien te salve!

A.B.S. GHOSTRIDER

OMEGA

DIMENSION



TENDRAS QUE CORRER

INFINIDAD DE PELIGROS, SI QUIERES ENCONTRAR LA PUERTA A LA DIMENSION OMEGA

DOBLE CARGA

**¡DOS PROGRAMAS EN UNO!
¡ACCION SIN LIMITES!**

H.A.E. SYSTEM

DIMENSION OMEGA HA SIDO CREADO CON EL SISTEMA HIPNOTIC AUDIO EFFECTS QUE GENERA UNA AMBIENTACION SONORA EXCEPCIONAL

HIPER SCROLL GLIDE

EL DESLIZAMIENTO EN HIPER SCROLL PERMITE UNA AUTENTICA SIMULACION DE MOVIMIENTO REAL



EDITA Y PRODUCE

POSITIVE
REY DEL MAMBO

JUEGOS ELECTRÓNICOS, S.L.
- 48115 - BARCELONA
T. 421.41.27

A LA VENTA ESTE MES EN TODOS LOS SISTEMAS:
CASSETTE, SPECTRUM, AMSTRAD Y M.S.X.
TIGER, SPECTRUM, AMSTRAD
Y KE-CONVERTIBLES

PARA HACER UN SUPERVENTAS
NO ES NECESARIO UTILIZAR EL NOMBRE
DE UNA ESTRELLA DEL FUTBOL...



...ES NECESARIO
HACER EL MEJOR
SIMULADOR DE FUTBOL DEL MUNDO.

SYSTEM 4

Plaza de los Mártires, 10. Tel. 735 01 02. Fax. 735 06 95 28034 MADRID

© 1989 ANCO SOFTWARE LTD.
Published by ANCO SOFTWARE LTD.

BATMAN

El vigilante enmascarado

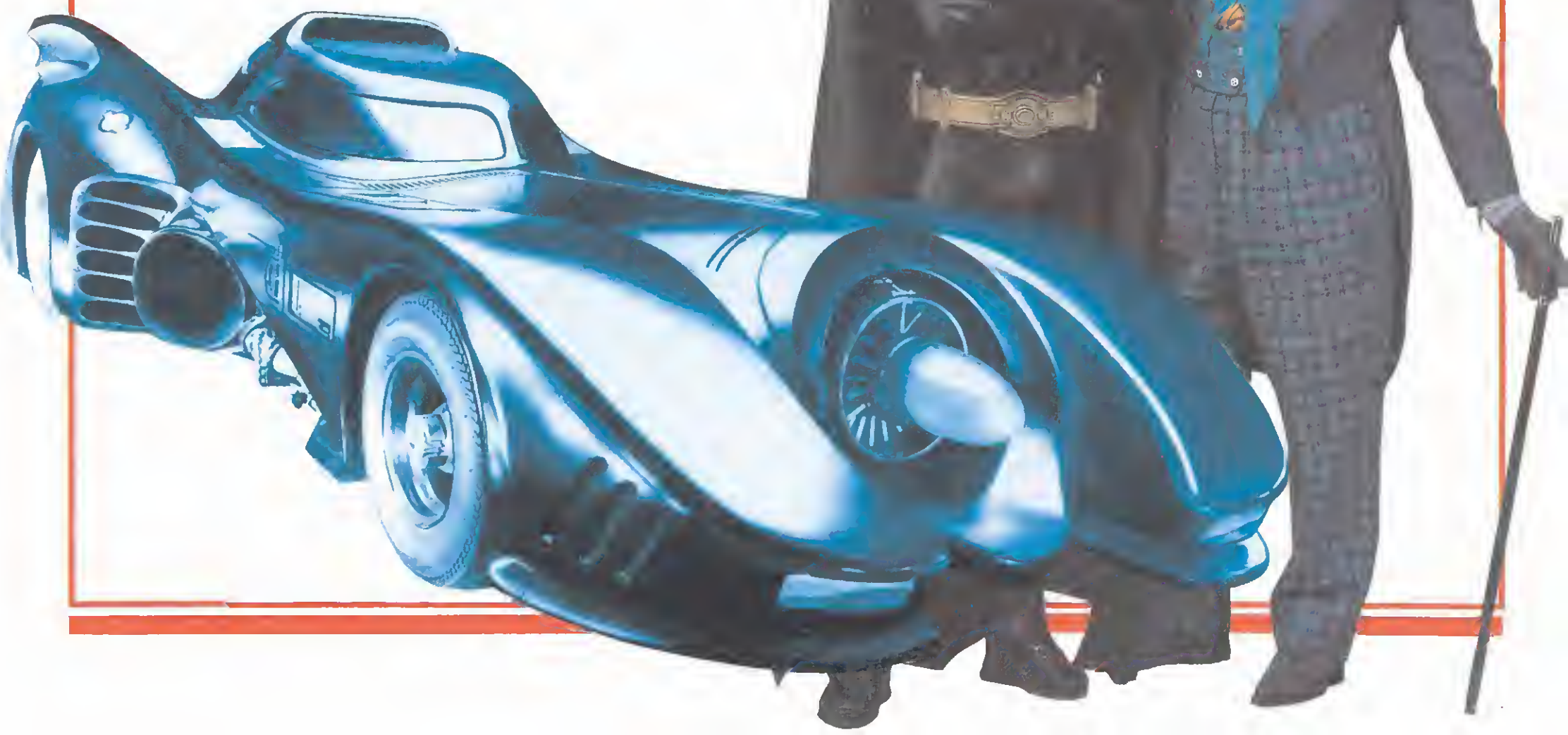


Conduciendo el Batmobile deberás intentar evitar el contacto con los demás coches, incluida la policía.



Con ayuda de la Batcuera, el sofisticado vehículo se enganchará a las farolas para girar rápidamente.

Con esta tercera y, de momento, última aparición de Batman por las pantallas de nuestros ordenadores Ocean demuestra haber explotado al máximo la popularidad del hombre murciélago, haciéndole digno protagonista de algunos de los programas más merecidamente famosos de la historia. Pero esta tercera entrega es, si cabe, más grandiosa y espectacular que las anteriores pues se inspira en la película del mismo título, una película que ha traído consigo una moda sin precedentes de la que pocos parecen poder librarse.



BATMAN

Bruce Wayne, poderoso hombre de negocios director de la fundación que lleva su nombre, no parece distinguirse externamente de otras muchas personas de parecidas características. Su vida diaria, dedicada casi exclusivamente a su trabajo, discurre dentro de los cauces de la más estricta normalidad. Nadie sospecha que, cuando cae la noche y la sombra del crimen envuelve las calles de la ciudad, Bruce Wayne se deshace de su personalidad habitual para convertirse en Batman, el hombre-murciélago, vigilante enmascarado de Gotham City.

A lo largo de las cinco fases en las que se divide el juego podrás seguir con fidelidad algunas de las más importantes escenas de la película en una gran adaptación de la misma.

Iniciamos la aventura con tres vidas. Contamos además con el inevitable indicador de energía que provocará la pérdida de una vida al agotarse, aunque la forma más rápida de comprobar el estado de nuestro personaje es observar el rostro que aparece en el centro de la pantalla. Inicialmente es la cara de Batman la que aparece en este espacio, pero a medida que perdamos energía la cara del Joker, el mortal enemigo de Batman, irá formándose en el mismo lugar. Existe además un indicador de tiempo que provocará la pérdida de una vida al agotarse. El tiempo inicial para cada fase varía para cada una de ellas.



Joker ha introducido un peligroso compuesto químico en tres productos.



La lógica permitirá a Batman encontrar los productos.

Cada fase resulta tan original y diferente a las demás como para convertirse en un juego independiente.

Primera fase: la fábrica química.

Tras escuchar una conversación entre el comisario Gordon y el alcalde, Bruce Wayne se entera de que Jack Napier, hombre de confianza del peligroso criminal Gus Grimsson, planea atacar con sus hombres la fábrica química Axis. Rápidamente Wayne toma el traje negro que le proporciona su secreta identidad de hombre murciélago y se dirige hacia la fábrica.

La gran fábrica química posee una estructura rectangular. Batman inicia su camino en el extremo inferior izquierdo y su objetivo consiste en perseguir a Jack Napier hacia la salida de la fábrica, en el extremo superior derecho. En su camino Batman tendrá que enfrentarse con dos tipos de secuaces de Napier que le atacarán respectivamente con disparos o granadas y podrán ser fácilmente eliminados disparando el batarang. También es preciso evitar los escapes de gas y las gotas de ácido presentes en lugares concretos del camino y ante los cuales el único arma es la rapidez de movimientos.

Las diversas cámaras de la fábrica química están separadas por varios muros y plataformas. Para avanzar eficazmente en su camino Batman puede utilizar las diversas escaleras o bien lanzar la batcuera hacia plataformas superiores. Si existe una plataforma a la que sujetarse Batman quedará colgado de la cuerda y podrá bien preparar por



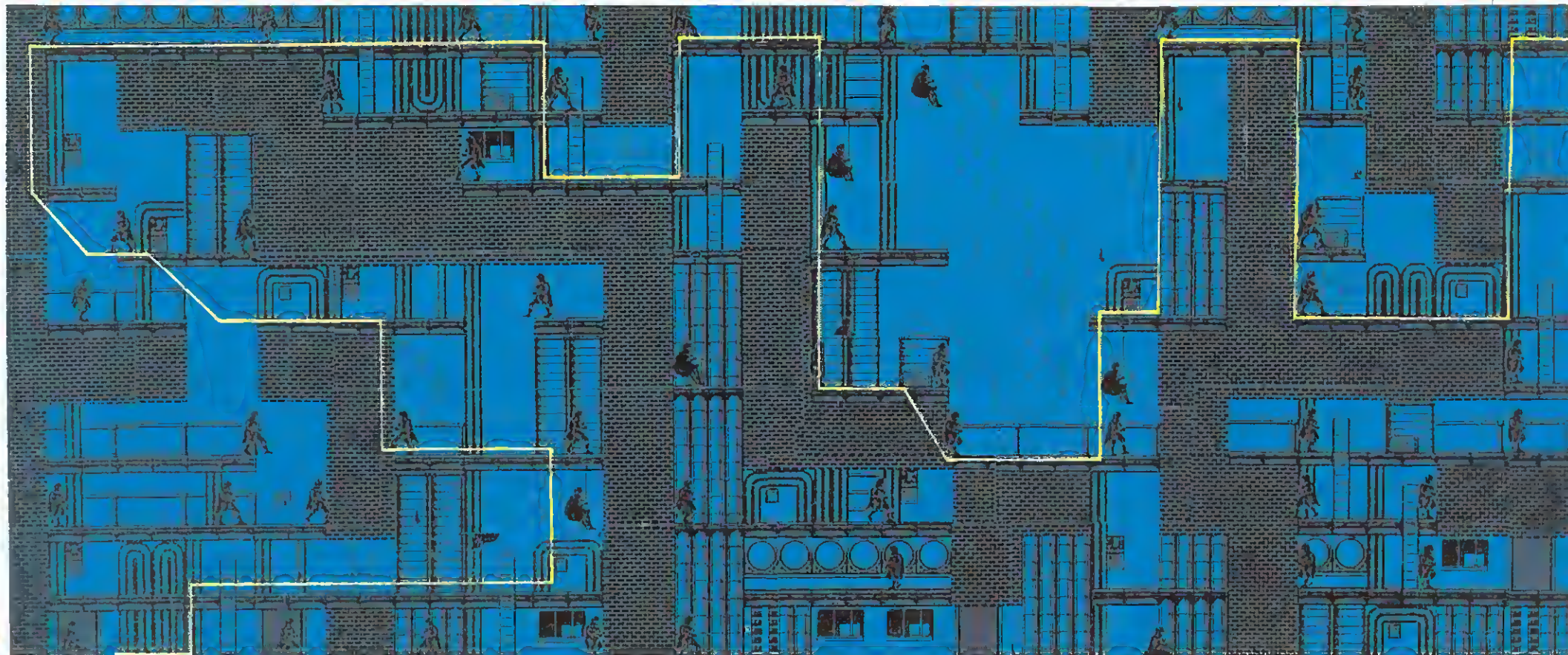
ella o bien pulsar las teclas izquierda o derecha para balancearse sobre la misma y acceder de ese modo a lugares especialmente difíciles. Es posible también descender hacia plataformas inferiores pulsando abajo-fuego, aunque es preciso calcular bien la altura para impedir que una caída excesiva suponga la pérdida de una vida completa. El tiempo asignado a esta misión es de ocho minutos y por suerte si fracasamos en un punto avanzado del recorrido no tendremos que comenzar desde el principio sino en la zona central de mapa.

Ya en la última parte de este nivel Batman se encontrará frente a frente con Jack Napier, el cual comenzará a dispararle desde su posición en la parte superior derecha del mapa. Si consigues alcanzar a Napier con el batarang el malvado criminal caerá desde una elevada altura a una tina con residuos tóxicos. Napier no muere en la caída, pero los ácidos contenidos en la tina afectarán su cuerpo y su mente convirtiéndole en un desequilibrado. Sin darse cuenta de las consecuencias de su acto, Batman acaba de crear al Joker y se ha ganado un enemigo mortal.

Segunda fase: las calles de Gotham City (1)

Tras rescatar a Vicky Vale de las garras del Joker en el museo Flugelheim, Batman emprende el regreso hacia su guarida a bordo del batmóvil. Por desgracia las calles de la ciudad se encuentran plagadas de coches de los hombres del Joker y coches de la policía (la policía aún no sabe de qué lado de la ley te encuentras). Conduciendo el batmóvil por las peligrosas calles de la ciudad deberás intentar evitar el contacto con los demás coches pues ello supondría un importante decremento de tu nivel de energía.

El batmóvil está equipado con un sofisticado sistema de radar que le permite anticipar con tiempo la dirección correcta hacia la batcueva. La dirección viene indicada por una flecha que, señalando generalmente hacia la derecha, cambiará de orientación cuando estemos a punto de llegar a una curva importante. En dicho momento puedes girar en la dirección señalada o bien pulsar fuego para lanzar la batcuera hacia una de las farolas que se encuentran en las esquinas de las calles, con lo que con-



El vigilante enmascarado

BATMAN

seguirás girar rápidamente sin disminuir la velocidad del vehículo. Contamos con cinco minutos para completar esta fase, al final de la cual obtendremos como bonificación la cantidad de tiempo restante.

Tercera fase: la batcueva

El Joker ha inventado un compuesto denominado «smilex» que al alcanzar a sus víctimas las destruye completamente dejándolas con una cadavérica sonrisa en sus rostros. El diabólico Joker ha introducido este compuesto en tres productos de consumo diario los cuales, una vez distribuidos en el mercado, se convertirán en trampa mortal de miles de personas inocentes.

La tarea de Batman es emplear el ordenador de la batcueva para localizar los tres productos concretos en los que ha sido introducido el «smilex», y para ello dispones de un minuto.

Esta fase consiste en una prueba de eliminación muy en el estilo del «master-mind», aunque bastante más sencilla. En la pantalla aparecerán varios productos de uso habitual y un cursor que puedes desplazar lateral-

mente. Pulsa fuego sobre tres de los productos y el ordenador te indicará el número de productos correctos aunque no te dirá cuáles son los acertados. Siguiendo un proceso deductivo en función de los aciertos que vayas obteniendo suponemos que no tendrás demasiados problemas para determinar con exactitud los productos que contienen el mortal compuesto y por tanto deben ser retirados del mercado.

Cuarta fase: las calles de Gotham City (2)

El Joker ha prometido repartir grandes cantidades de dinero entre los habitantes de Gotham City y las calles de la ciudad a medianoche están repletas de ciudadanos. Un gran desfile formado por gran cantidad de vehículos de los que cuelgan docenas de globos brillantes circula por las calles, pero sólo Batman sabe que estos globos esconden tras sus caras sonrientes suficiente gas smilex para destruir a toda la población de la ciudad, y los globos están a punto de explotar.

A bordo del batwing tu misión consiste en cortar las cuerdas que sujetan los globos con

los bordes de las alas de la nave, pues de ese modo los globos se perderán en el cielo y el gas se disipará en la atmósfera. Sin embargo cada globo que sea destruido por el batwing o simplemente quede atrás sin ser liberado descargará su contenido mortal por las calles, con lo que perderás una buena parte de tu energía. También debes esquivar los helicópteros que el Joker envía para intentar interceptarte. Esta fase finalizará únicamente cuando se agote el tiempo inicial de cinco minutos.

Quinta fase: la catedral

Esta quinta fase resulta bastante similar a la primera pues de nuevo nos movemos en un gigantesco mapeado en el que hay que avanzar siempre hacia arriba para acabar definitivamente con el Joker. La estructura de las cámaras y pasillos da forma a la torre de la catedral de Gotham, lugar en el que ha entrado el Joker intentando escapar en el helicóptero que se encuentra en la parte más alta.

Tal como ocurría en la primera fase dispones de las escaleras distribuidas por las cámaras y de la batcuerda para avanzar en tu difícil camino. Han sido eliminados los peligros fijos tales como escapes de gas y gotas de ácido, pero en cambio se ha incrementado notablemente la dificultad de los movimientos y aparecen algunas trampas mortales en el suelo, debidamente señaladas en el mapa, que pro-



A bordo del Batwing Batman debe cortar las cuerdas que sujetan los globos.



Nuestro héroe también hará frente a los helicópteros que Joker ha enviado.

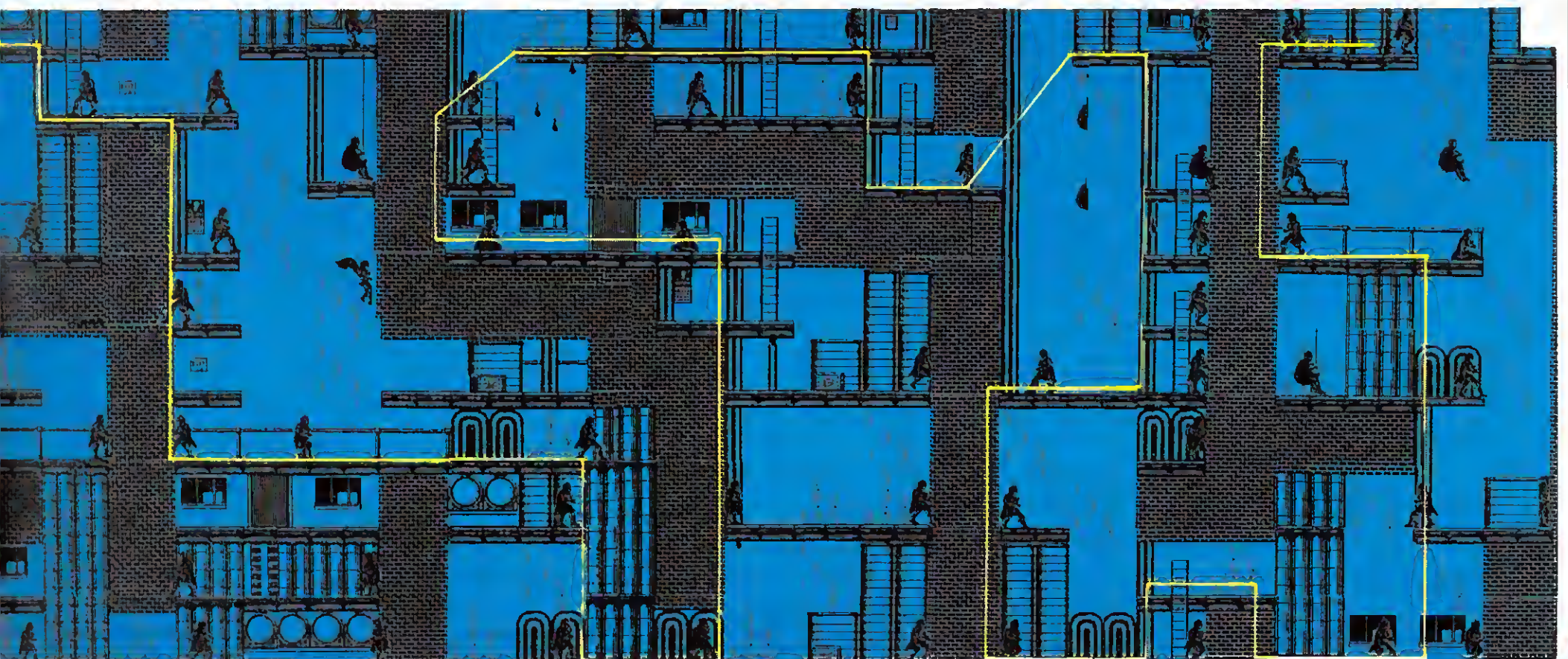
La tercera entrega de Batman pasará a la historia del soft como una de las mejores aventuras realizadas hasta el momento.

vocarán la pérdida inmediata de una vida. Asimismo algunas plataformas se desmoronan ante nuestros pies por lo que os recomendamos no permanecer nunca parados sobre un mismo lugar. Finalmente contamos con la presencia de unas peligrosas ratas imposibles de destruir que describen trayectorias definidas.

El ascenso es largo y difícil, con la complicación adicional de contar con sólo nueve minutos y tener que volver al comienzo de la fase cada vez que caemos a una trampa mortal o desde excesiva altura. La torre se estrecha a medida que avanzamos y en algunos puntos tendremos que balancearnos sobre la batcuerda para saltar sobre trampas imposibles de superar de otro modo.

Finalmente hemos llegado al último piso de la catedral. Tras destruir a los dos hombres que vigilan la zona debes desplazarte hacia la derecha y no detenerte cuando comiences a escuchar el sonido de un helicóptero. El Joker intenta escapar y de hecho se encuentra ya subiendo la escalera del aparato, de forma que tu única posibilidad de éxito es lanzar la batcuerda hacia arriba-derecha y alcanzar al malvado criminal mientras sube por la escalera. En una excepcional caída de decenas de pisos, el Joker perecerá en su contacto con el duro suelo, finalizando por fin la carrera del peligroso criminal que aterrizzaba a Gotham City. ■

P.J.R.

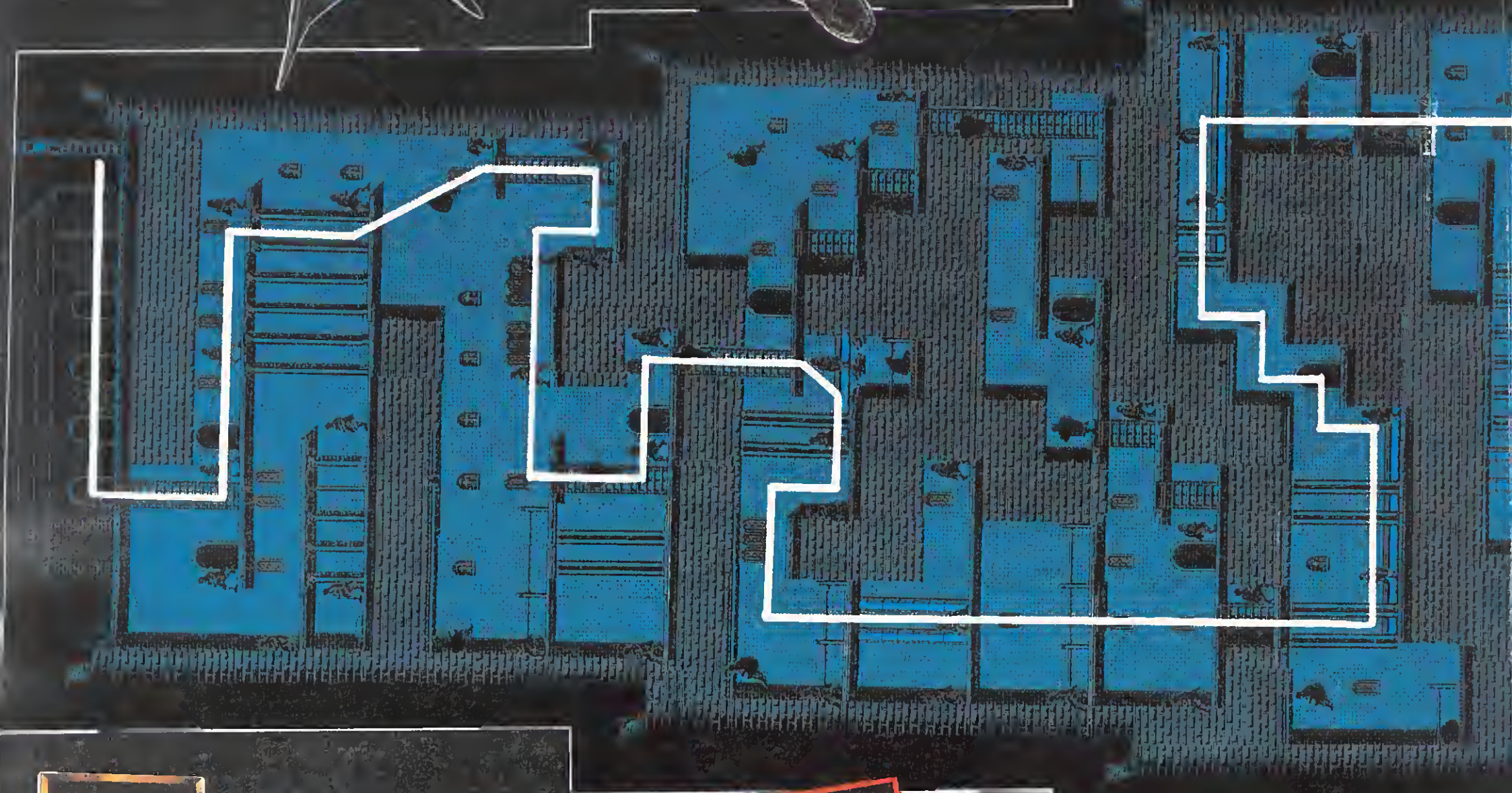




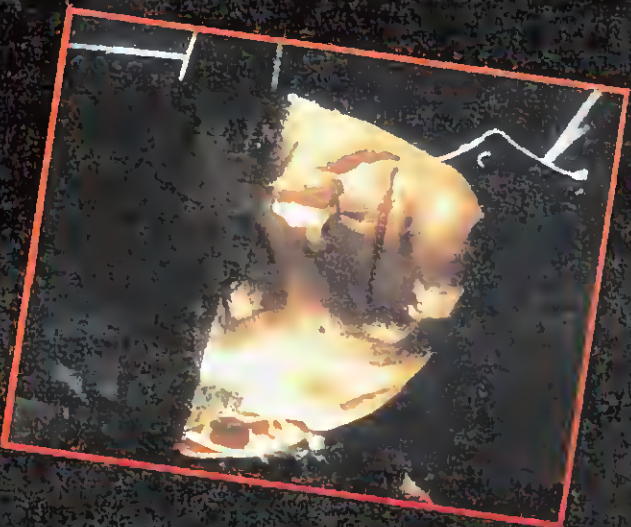
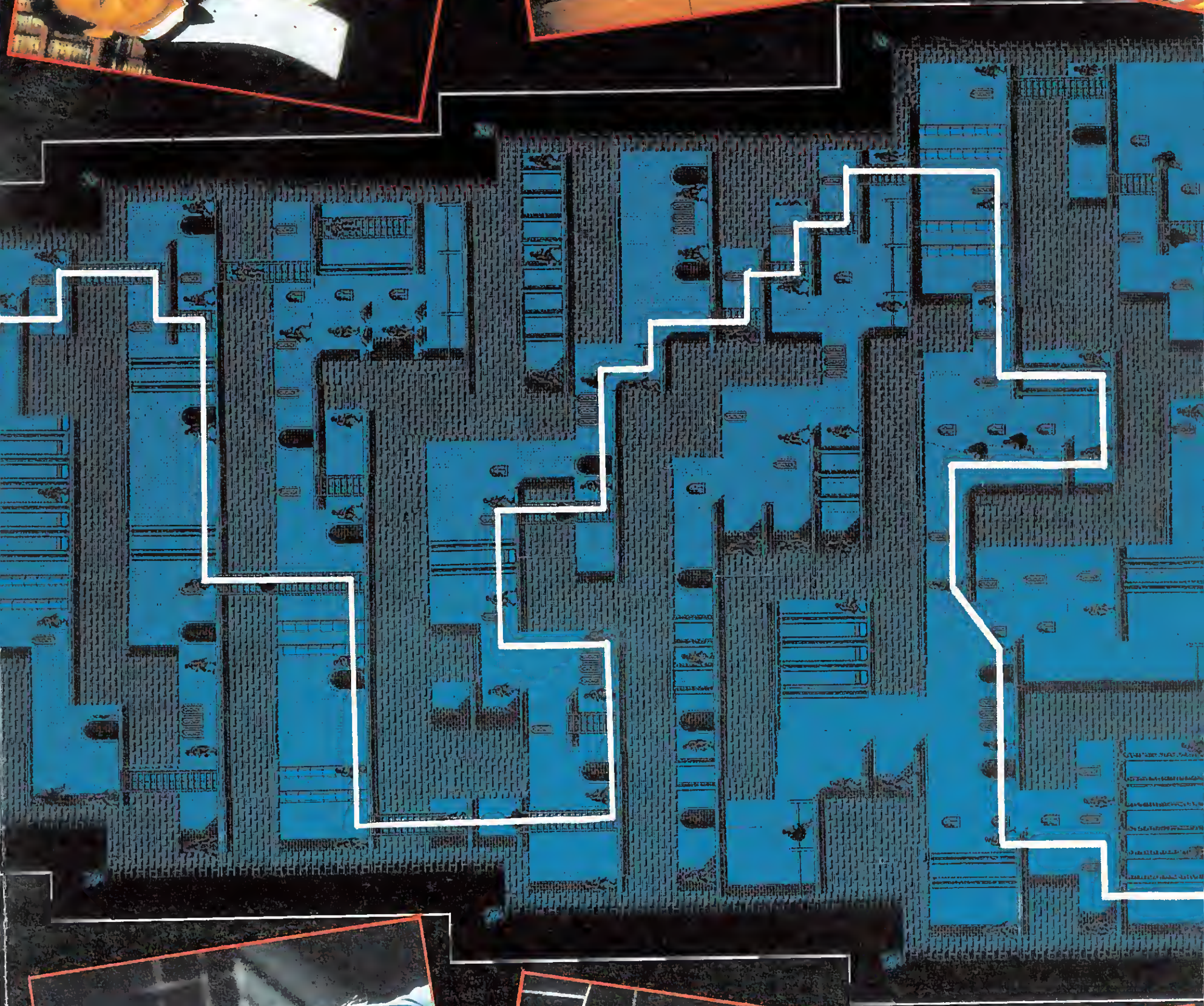
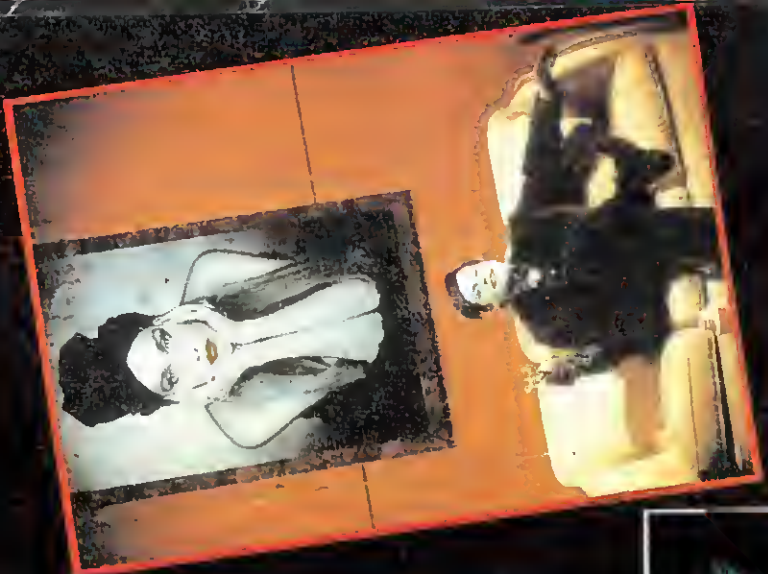
Mapa
MICRO



LA CATEDRAL



BATMAN



SHINOBI

ニンジャ

USA TUS ARMAS CON HABILIDAD Y MAESTRIA.
LA MISION ES PELIGROSA:
DEBERAS ENFRENTARTE A UN CLAN RIVAL EN
TU LUCHA POR LIBERAR A LOS NIÑOS
SEQUESTRADOS DE LA ESCUELA DE NIN-JITSU.
PERO DISPONES DE UN GRAN RECURSO...

LA MAGIA NINJA TE AYUDA

CBM-64, SPECTRUM, AMSTRAD, MSX: 1200.-

AMSTRAD DISCO, SPECTRUM +3 DISCO,
MSX DISCO: 1950.-

PC 5, PC 3, ATARI ST, AMIGA: 2500.-



C/ FRANCISCO KEMIRO, 5, 28028 MADRID.
TELEFONO (91) 246 38 02
PEDIDOS, NUEVO TELEFONO: 256 17 09



15 trucos para sobrevivir



PRIMERA FASE: LA FÁBRICA QUÍMICA.

- 1 El tiempo de que disponemos para llegar hasta Jack Napier está tremendamente ajustado, así que es imprescindible que aprendamos rápidamente el camino más rápido para llegar hasta él.
- 2 Dado que los escapes de gas y las gotas de ácido nos pueden sorprender en el momento más inesperado, es conveniente que intentemos memorizar su localización.
- 3 La batcuera, además de permitirnos alcanzar plataformas elevadas, también puede ser utilizada como arma, y en concreto es sumamente útil para alcanzar a Jack Napier.
- 4 Una vez colgados de la batcuera, y pulsando los controles de izquierda y derecha nuestro héroe comenzará a balancearse, lo cual nos permitirá acceder a plataformas inaccesibles por otro procedimiento.
- 5 El mejor momento para atacar a nuestros enemigos es cuando estos descienden por las escaleras, pues se han totalmente indefensos.
- 6 La táctica más aconsejable a seguir durante esta fase es intentar, primeramente, despejar nuestro camino del máximo de enemigos antes de avanzar por él.

SEGUNDA FASE: LAS CALLES DE GOTHAM CITY (1).

- 7 Generalmente, el lugar menos transitado por vehículos y por tanto por el que más rápido y seguro resulta conducir es por la parte superior de la carretera. Además esto nos permite tomar más fácilmente las curvas, lo cual en definitiva repara en un enorme ahorro de tiempo y de energía.
- 8 Si lanzamos la batcuera hacia una farola en el momento de tomar una curva conseguiremos girar sin disminuir nuestra velocidad, con lo que ahorraremos también una considerable cantidad de tiempo.
- 9 En caso de que no podamos girar a tiempo en la curva que el radar nos indicaba podremos girar y volver atrás, pero en este momento tendremos que extremar nuestras precauciones ya que circularemos en sentido contrario al del resto de los coches.

TERCERA FASE: LA BATCUEVA.

- 10 El sistema más rápido consiste en probar diferentes combinaciones hasta que consigamos acertar dos elementos. Una vez hecho esto, y sustituyendo sucesivamente uno de los tres elementos de esta combinación por otro cualquiera podremos averiguar cuáles de ellos eran los dos correctos, con lo cual sólo nos restará ir probando con los demás hasta que encontremos el tercero restante.

CUARTA FASE: LAS CALLES DE GOTHAM CITY (2).

- 11 La anticipación es la auténtica clave para solventar con éxito esta prueba; por ello es poco aconsejable permanecer en el fondo de la pantalla, ya que desde aquí nuestra movilidad y capacidad de reacción se ven notablemente reducidas. El lugar más aconsejable para permanecer en él es el centro de la pantalla, ya que ello nos permite perfectamente calcular el momento adecuado para intentar cortar las cuerdas de los globos o esquivar los helicópteros.

QUINTA FASE: LA CATEDRAL.

- 12 En primer lugar hay que decir que todos los trucos enumerados acerca de la primera fase son también válidos y sumamente útiles para esta quinta. (Si bien no existen, ni gotas de ácido ni escapes de gas).
- 13 Las ratas se mueven siempre de forma predefinida, y generalmente basta con esperar el momento justo para poder atravesar la plataforma en que se encuentran sin ningún tipo de problemas. En algunas ocasiones sin embargo podremos emplear un truco simple pero realmente eficaz: cuando una rata se aproxime hacia nosotros, lanzamos la batcuera hacia el techo, permanecemos colgados durante algunos instantes a una pequeña altura sobre el suelo, y la rata pasará de largo bajo nuestros pies dejándonos así el camino libre.

CONSEJOS GENERALES.

- 14 En general, el hecho de que en la mayoría de las fases dispongamos de un tiempo limitado hace que movernos rápidamente, sea imprescindible para completar el juego.
- 15 Sin embargo junto a esto, la precaución y la observación detenida de cada situación, antes de actuar rápidamente, serán para nosotros armas casi tan eficaces como nuestro batarang o nuestra batcuera.



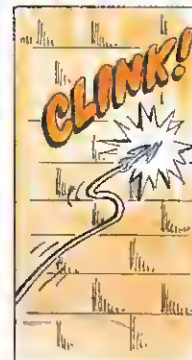
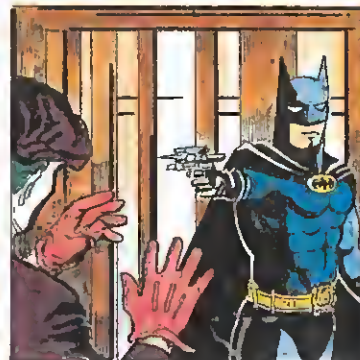
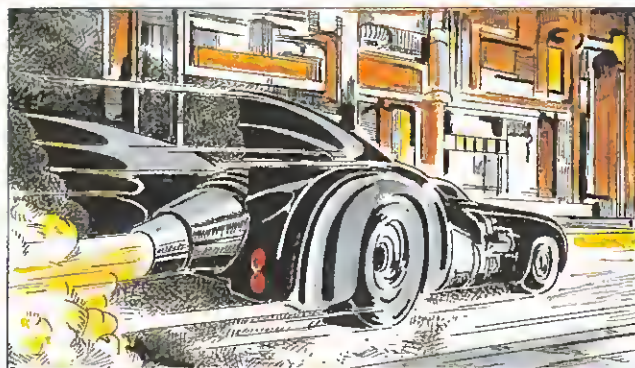
BASES DE PARTICIPACIÓN

El mecanismo no puede ser más fácil: se trata de inventar un guión para un comic de Batman. El dibujo ya te lo damos hecho. Recorta el comic por la línea de puntos incluyendo el cupón de participación que se encuentra al pie. Rellénalo con tus datos personales, sin olvidar ninguno. A continuación recorta los 10 bocadillos que están en blanco y piénsate un guión que sea lo más coherente, bonito, divertido, original o sorprendente que puedas, de acuerdo con las ilustraciones que te proponemos. Puedes utilizar tantos bocadillos como quieras (desde 1 hasta 10). Pégalos donde más te guste o adjudícalos a los personajes que más te interese y rellénalos con el texto adecuado en letras mayúsculas, lo más cuidadas posible.

Cuando lo acabes, mételo en un sobre y envíalo antes del día 30 de Noviembre a: MICROMANIA HOBBY PRESS S.A. Ctra. de Irún Km. 12,400. 28049 MADRID.

INVENTA TU PROPIO COMIC DE BATMAN

y consigue estos fabulosos premios



NOMBRE
APELLIDOS
DIRECCIÓN
LOCALIDAD PROVINCIA C.P.
TELÉFONO

No olvides poner en el sobre «BATCONCURSO».
De entre todos los trabajos recibidos, seleccionaremos 51 que, a juicio de la redacción de MICROMANIA destaquen por alguna de las virtudes antes aludidas.

El ganador, además de ver publicado su trabajo en nuestra revista, recibirá una magnífica cazadora de BATMAN.
Los 50 siguientes serán premiados con una fantástica mochila, también de BATMAN.
¡A trabajar que hay poco tiempo!

iiMM



Las puntuaciones
hasta ahora

ZZap64	95%
C + VG	93%
THE GAMES MACHINE	90%
ST FORMAT	92%

¡Todos los ingredientes necesarios para hacer un juego excelente!
Trampas ocultas, secciones totalmente diferentes, velocidad digitaliza-
da... ¡Un serio candidato a ser el arcade del año!

STRIDER



¡Un revolucionario concepto de
juego! GHOULS 'N GHOSTS te da
la oportunidad de conocer un
nuevo sistema que adapta auto-
máticamente la dificultad del pro-
grama a nivel de cada jugador. Si
te gustó GHOST 'N GOBLINS...
¡¡¡prepárate a alucinar con su
continuación!!!



GHOULS 'N GHOSTS

AUTÉNTICOS ETIQU

RA!!!



Tras haber batido todos los récords en el mundo de la música, con más de 100 millones de discos vendidos, Michael Jackson prepara su primer videojuego. En noviembre se levanta el telón. ¡Prepárate!



MOONWALKER



¡Todos pensábamos que era imposible mejorar OUT RUN! 700.000 copias vendidas en un año. Añádele mucha más velocidad, unos gráficos mucho más variados y cuidados hasta el mínimo detalle, la potencia del turbo, y tendrás en tus manos un auténtico desafío.



TURBO OUT RUN

UETA ROJA



C/. SERRANO, 240 28016 MADRID TEL. (91) 457 50 58

James Bond está solo
y quiere vengarse



LICENCIA PARA DIRIGIR

Un tal C.C.C.P.I.G. (que por las iniciales se nos antoja que debe ser uno de nuestros primeros lectores checoslovacos) nos manda este curioso montaje fotográfico, en el que según él se puede observar a nuestro «amadísimo» (por eso decíamos lo de según él) director, a punto de tomar parte en el rodaje de una nueva película sobre James Bond.

Al parecer el título del film será algo así como «Licencia para dirigir», y en él Mr. Gomez tendrá que luchar desahogada-mente contra toda una horda de peligrosos redactores dispuestos a no poner un dedo sobre el teclado en todo el día...

P.D.: Que quede claro que, como se suele decir en estos casos, cualquier parecido con la realidad es mera coincidencia.

VIERNES 13: FALSA ALARMA



El pasado mes de Octubre las páginas —e incluso las portadas— de los principales medios de información escrita de nuestro país, se vieron, literalmente, invadidas por noticias relacionadas con un tema del que hasta entonces sólo se había hablado a nivel meramente anecdótico: los virus informáticos, y más concretamente, el Viernes 13, ya que, en el calendario del pasado mes, tal día y tal fecha coincidieron fatídicamente.

Expertos informáticos de todo el mundo fueron consultados sobre el tema; se habló largamente de hackers, virus, caballos de Troya, vacunas, etc..., y en general se creó un ambiente de tensa expectación que, al final, acabó por desencadenar una especie de histeria colectiva, que logró que, quien más, quien menos, se asomara a la pantalla de su ordenador no sin un cierto temor de encontrarse con una desagradable sorpresa.

Por nuestra parte sin embargo lo único que os podemos decir es que a pesar de que en la redacción de Micromanía se trabaja a diario con diferentes tipos de ordenadores (estas mismas líneas han sido escritas en uno de ellos) no pudimos detectar ningún tipo de anomalía y todos los equipos funcionaron correctamente.

Ello nos lleva a pensar que el alarmismo dkk eleie moei eoejjmñ, fl=e-ekēñkl, 75889m5,5'5- == r'-0r9r= rlrtptrl.,ñ;g-y-ty-t't' t'tptōñ ;98745674gh oio5k5k5k...

Ya veis, falsa alarma... ■

2002 Historias del Futuro

Diskette 2025

La silueta, enfundada en un caliente abrigo, anduvo entre la niebla, cortándola con sus pasos.

Llegó hasta la luz de la farola de la calle Bradbury 74. De entre las sombras, junto a un cubo de basura, surgió un hombre alto. Habló con voz profunda: —El dinero.

Una mano acercó un sobre a la sombra. De pronto, se detuvo. Una sirena policial rugió en la intensidad de la noche. La patrulla continuó su camino.

La sombra, cubierta por la farola, recogió el sobre, contempló su interior, introdujo la mano en el bolsillo de su gabardina y extrajo un diskette de 3.5" que tendió a la nerviosa silueta. Momentos después el hombre del callejón había desaparecido.

El individuo del abrigo corrió hasta la puerta de su apartamento. Miró nerviosamente a los lados. La abrió y se introdujo en él. Se apoyó en la puerta por unos instantes. Frías gotas de sudor resbalaban por su frente. El quería apartarlas con su mano pero ellas, implacables, volvían.

Se dirigió hacia su habitación-despacho, encendió la luz y lanzó el abrigo sobre una silla.

El PC-4327-AX descansaba con su consola apoyada sobre una mesa. El hombre sonrió. En su mano llevaba el diskette.

Conectó el ordenador después de despojarlo de su funda y una luz fluorescente iluminó la habitación. Un extraño interface estaba conectado al ordenador.

De él surgían dos cables acabados en ventosas semejantes a las de un aparato de electroencefalografía.

Los ojos, extrañamente rojos, vieron como el diskette se introducía en la unidad de disco. Rápidamente, en la pantalla apareció el nombre «ARCA-DIANT». Era un arcade espacial que servía de tapadera de lo que realmente encubría el disco. El juego lo protegía de la policía.

El individuo pulsó RESET y apareció un pequeño programa con una serie de preguntas que contestó con la habilidad de un programador. Apretó un botón y una luz roja indicó que el interface estaba colocado. Se puso las ventosas adheriéndolas en su antebrazo. En el monitor se podía leer: «Pulse la letra M». El individuo apretó la tecla y cerró los ojos.

El teniente Burns observó cómo los enfermeros se llevaban los restos y los sacaban de la habitación. Todo estaba claro para la policía de estupefactos.

El jefe de policía del distrito de Manhattan apareció en el lugar y se dirigió hacia el teniente.

—¿Qué ha sucedido? — preguntó.

—Otro caso señor —prorrumpió Burns— Esta vez ha sido un programador ejecutivo de la empresa Runaway S.A. Era un disco-adicto. Sufrió una sobredosis de información letal y sus neuronas artificiales no lo aguantaron. Aún tenía colocadas las ventosas. Parece ser que nos enfrentamos con un grupo que quiere eliminar a los androides disco-adictos y han introducido una droga de ataque de información muy superior a las demás; señaló la pantalla en la que se leía: «Fuera humanoides».

—Desde siempre dije que la idea de sustituir a los trabajadores en puestos tan importantes por androides de la 7.^a generación no daría resultado —dijo el jefe de policía— Son tan perfectos que tienen los mismos problemas que hasta hace poco tenían los humanos. Incluso la droga. ¿Crees que esto durará mucho?

Burns sabía que aquel era el primer día del año 2025 y sabía que tendría todavía muchos trabajos como aquel pero se encogió de hombros y simplemente dijo:

—No lo sé, jefe. La verdad, no lo sé. ■

José Antonio Bonilla
(Barcelona)

¿Cómo

es posible que los nuevos Atari 520 St lleven incorporada, sin modificar su precio, una unidad de disco de doble cara, en lugar de la de simple cara que hasta ahora incluían?

¿Cuándo

será lanzado, por fin, al mercado el esperado SAM COUPE?

¿Por qué

todos los directivos de Amstrad España han dejado los cargos que ocupaban hasta ahora?

¿Qué

razones impiden que las consolas portátiles, «Game Boy», de Nintendo estén disponibles en España durante las Navidades?

Lamentable

fue sin duda la desagradable sorpresa que se llevaron los miembros de nuestro equipo nacional, en la Primera Competición Internacional de Videojuegos, al descubrir que los juegos con que tenían que participar e incluso, las propias máquinas en que estos estaban cargados, les eran en muchos casos totalmente desconocidos. Pese a todo, y en claras condiciones de inferioridad, cumplieron más que dignamente, prometiendo solemnemente arrasar en próximas ediciones.

Formidable

debe ser considerada, sin duda, la casi consecutiva aparición de tres nuevas compañías españolas, dispuestas a animar el panorama del software en nuestro país. Reiteramos nuestra bienvenida a Positive, Oelta y Animagic, y alentamos desde aquí a los muchos y buenos programadores españoles, que nos consta existen, a que sigan sus mismos pasos.

La otra pantalla



¡Cómo sois!, ¡no nos pasáis ni una! Tal y como efectivamente nos habéis reprochado en vuestras cartas, en nuestro número 15 sufrimos un pequeño despiste al afirmar que Hundra, la explosiva protagonista del juego de Dinamic, había desfilado por esta sección junto a sus bellas congéneres, Turbo Girl y Sabrina.

El caso es que, afortunadamente, no os habéis conformado con advertirnoslo sino que, además, habéis puesto manos a la obra —o al diseñador gráfico, como queráis— para subsanar este particular. Muestra de ello baste esta pantalla retocada por Eduardo Nabau y Miguel Molina, de Barcelona, que habla por sí sola... ¡caray con las vikingas! ■

NO SOMOS NASA

REVISTA DE PRENSA

THE WASHINGTON POST
Cita con Neptuno

A medida que la nave espacial Voyager 2 se adentra cada vez más en el espacio mandando informes y fotografías de Saturno, Urano y ahora de Neptuno, cada vez resulta más y más difícil para los que se han quedado atrás comprender la enormidad de las distancias. Un detalle puede explicarlo. Las órdenes de vuelo al Voyager 2 desde la base de Pasadena hay que darlas poco a poco, ya que los seis ordenadores de a bordo poseen en conjunto sólo 32 K de memoria, la milésima parte de la capacidad de cualquier ordenador personal con tratamiento de textos. ¿Y por qué una nave espacial tiene

32 K de memoria? Porque dejó este planeta en 1977, cuando los ordenadores eran un sueño futurista, cuando las calculadoras de bolsillo y el chip de silicio eran algo muy nuevo. El Voyager 2 ha estado viajando a unos 16 kilómetros por segundo desde antes de la revolución de los ordenadores, antes de que existieran los contestadores automáticos de teléfono y antes de la presidencia de Reagan. Durante todo este tiempo, éste y su gemelo el Voyager 1 han tomado fotografías aplicadamente. Están los volcanes de Júpiter, las gigantes bolas de nieve en los anillos de Saturno, la neblina y los relámpagos en la atmósfera de Urano. Ahora, con el Voyager 2 a 4 800 kilómetros de Neptuno, los científicos ya pueden distinguir cuatro anillos y su visión mejora. La NASA está recogiendo las imágenes por satélite y ofreciéndolas a las emisoras de televisión.

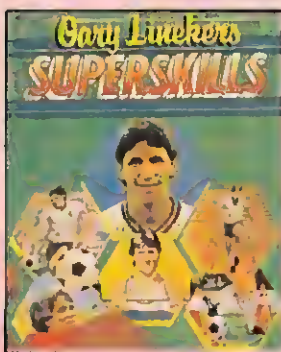
Washington, 16 de agosto

¡Fuera complejos! ¿Qué tu Spectrum tiene sólo 48 K?... Pues es una auténtica maravilla. O, por lo menos, así lo parece comparado con toda una supuesta «virguería» de la ciencia como es el Voyager 2.

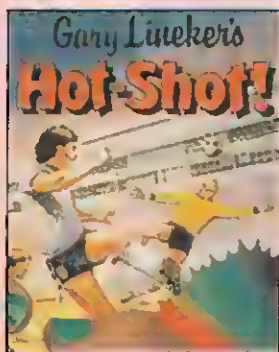
¿Incredible verdad? Pues no tanto. Como nos ha revelado Alberto Ureña, de Madrid, en las páginas del diario «El País», y en el artículo que reproducimos, se reflejaba una información procedente del Washington Post en la que se incluían datos tan absolutamente sorprendentes como que las computadoras de a bordo de la nave espacial tienen en conjunto la increíble cifra de... ¡32 K! (Leerlo, no tiene desperdicio).

Vamos, que por triste que parezca, el Voyager 2 nos habrá desvelado cientos de datos sobre Saturno, Urano y Neptuno, pero llevándolo a nuestro terreno no sirve ni para jugar al «Jet Set Willy»... No somos NASA. ■

Busca las diferencias



+



=



Una de las últimas curiosidades que nos ha deparado el mundo del software en nuestro país ha sido la aparición de una segunda parte del «Emilio Butragueño» que, como nos habéis hecho notar con las cartas que habéis enviado, no es tal, o por lo menos no exactamente.

Como bien afirmáis, «Emilio Butragueño 2» no es otra cosa que la edición española, traducida y cambiada de nombre y carátula, de dos programas que Gremlin comercializó hace ya casi un año —y que, no hace falta decirlo, nunca llegaron a ser editados en nuestro país—: «Gary Lineker's Hot-Shot» y «Gary Lineker's Superskills». ■

DEPORTE E INFORMÁTICA



El pasado día 12 de Octubre se celebró en Madrid la tercera edición de la Carrera de la Juventud, que este año contó con una cifra record de participantes. 14.000 jóvenes atletas de 8 a 15 años (frente a los 11.000 del año pasado) recorrieron los 6 kms. que separaban la salida de la meta, situada en el Parque de Atracciones.

Esta edición fue, además, noticia para el mundo informático, ya que entre los diferentes organismos y firmas comerciales que patrocinaron el evento se encontraba la distribuidora española MCM, que tuvo la simpática idea de sortear entre los participantes varios lotes de videojuegos.

Dos breves notas para cerrar esta información: primera, que se pretende que con el apoyo del ICI y la Comisión Nacional del V Centenario la edición del 92 se convierta en una gigantesca fiesta deportiva en la que participe toda la juventud hispano-americana; segunda y más curiosa, que para predicar con el ejemplo y, tal y como podéis ver en la imagen, uno de nuestros redactores, quiso tomar parte en el evento, participando como un corredor más... desgraciadamente su edad («algunos más de 20», confesó él) le impidió inscribirse reglamentariamente, pese a lo cual no renunció a acompañar durante algunos kilómetros a los participantes. ■

LA FRASE DEL MES

«Los últimos
serán
los primeros».

La «Armada Invencible» (más conocidos como los increíbles miembros de nuestro equipo nacional).

Os recordamos que si queréis colaborar con nosotros en la realización de esta sección debéis remitirnos vuestras aportaciones a Micromanía, Ctra. de Irún Km 12'400, 28049 Madrid, indicando en el sobre la palabra MICROMANÍAS.



1ª Competición Internacional de videojuegos

Desde luego resulta mucho más elegante decir que hemos quedado los terceros, en vez de reconocer que fuimos los últimos, ya que los países participantes eran solamente tres. Sin embargo, no es el momento de entristecernos por el hecho, sino de recapitular sobre los acontecimientos, felicitarnos por haber conseguido llevar a buen término un evento de esta categoría y conformarnos con aquello de que lo importante es participar. En este reportaje se recoge la narración de lo que han sido estos cuatro intensos días en los que ha tenido lugar la Fase Internacional del 1º European Videogames Championship.

Los cinco ganadores de la Fase Nacional, que como recordaréis constituían el equipo español, fueron los encargados de representar a nuestro país en la competición internacional.

La aventura comenzó en las tres estaciones de tren de Madrid, ya que el destino quiso que los jugadores procedieran de los más diversos y alejados puntos de la geografía española.

No sólo hubo retrasos de varias horas en la llegada de los diferentes trenes —lo normal tratándose de Renfe— sino que uno de los jugadores no llegó a la estación en el tren previsto. Incluso por un momento llegamos a temer que nuestro equipo internacional se viese reducido a sólo cuatro participantes.

Afortunadamente apareció

poco después junto con sus padres, que le habían acompañado en coche hasta Madrid.

A la mañana siguiente, superadas las dificultades de coordinación, documentación, etc., nos dirigimos por fin, cargados de ilusión, los siete integrantes del equipo español —cinco participantes y dos representantes de MICROMANIA— hacia el Aeropuerto, donde un vuelo directo nos condujo a París en un par de horas.

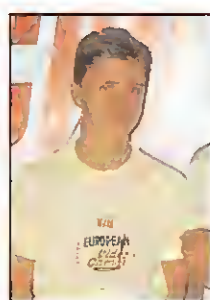
Nada más llegar y con objeto de que nuestros participantes tuvieran una agradable jornada de relax previa al gran desafío, organizamos un «tour» en autobús por todos los sitios más interesantes de París: La Torre Eiffel, La plaza de Concordia, el arco del Triunfo, etc. Después de comer y realizar algunas

Así fue la fase QUEDAMOS L

EL EQUIPO ESPAÑOL



Nombre: CARLOS ROJAS HINCHADO.
Ciudad: Badajoz.
Edad: 16 años.
Ganador de Atari St en la Fase Nacional.



Nombre: ROBERTO RODRIGUEZ TORRES
Ciudad: Pontevedra.
Edad: 14 años.
Ganador de Spectrum en la Fase Nacional.



Nombre: PEDRO HIDALGO MARTIN.
Ciudad: Oviedo.
Edad: 15 años.
Ganador de Amiga en la Fase Nacional.



Nombre: MIGUEL ANGEL DIAZ MARTIN.
Ciudad: Oviedo.
Edad: 15 años.
Ganador de PC en la Fase Nacional.



Nombre: JUAN JOSÉ GUERRA MARTÍNEZ.
Ciudad: Sevilla.
Edad: 15 años.
Ganador de Amstrad CPC en la Fase Nacional.



Miguel Ángel Díaz Martín durante la fase de entrenamiento en el «Forgotten World» para Amstrad CPC.



Dany Boolauck, uno de los redactores de la revista TILT, controla la actuación de nuestro representante Pedro Hidalgo Martín en Amiga con el «The New Zealand Story».



El equipo inglés al completo se entrena con el «Turbo Cup» de Atari, prácticamente desconocido para ellos; incluso se solicitó que fuera retirado de la competición.

compras de «souvenirs», nos dirigimos de nuevo al hotel para descansar.

A las nueve de la noche acudimos a la cena de bienvenida que TILT, la revista francesa que hacía de anfitrión, había preparado para todos los asistentes. Posteriormente tuvo lugar una fiesta, en una de las discotecas más de moda en París, a la que desgraciadamente no pudieron asistir nuestros jugadores, ya que en Francia llevan a rajatabla el tema de que estas

Final de París

LOS TERCEROS



Un momento de la competición. Máxima concentración, cada uno a lo suyo.



Dos jugadores españoles junto con la intérprete durante los entrenamientos.



El equipo español al completo posa sonriente ante la Torre Eiffel. Acababan de llegar a París y todavía no sospechaban los «desastrosos» resultados que obtendrían al día siguiente.

cosas son sólo para mayores de 18 años.

A la mañana siguiente y tras desayunar nos dirigimos al Salón de La Micro, en el seno del cual tenía lugar la competición.

Durante toda la mañana se desarrolló la final Nacional francesa y a eso de las dos comenzó la gran prueba internacional.

Los jugadores tuvieron oportunidad de entrenarse en todos los juegos que les eran previamente desconocidos, si bien es verdad que dispusieron de un tiempo mínimo para hacerlo.

La competición comenzó de forma simultánea para todos los países. En cada ordenador se situaron jugadores de los diversos equipos y se fue tomando nota

de las distintas puntuaciones obtenidas en un tiempo de juego de tres minutos.

Luego, en posteriores rondas, fueron concursando todos los jugadores en todas las máquinas elegidas.

Aproximadamente a las cinco de la tarde se procedió al recuento de puntuaciones y a la correspondiente entrega de premios.

El mejor equipo resultó ser el Inglés y el mejor jugador Guillaume Noiret, de Francia.

Las causas de un desastre aparente

Cuando se celebra, como en este caso, una competición de carácter internacional, es muy difícil, por no decir imposible,

llegar a un acuerdo pleno entre todos los que contribuyen a su organización. Es imposible que el cien por cien de los factores que intervienen resulten satisfactorios para todas las partes. La cosa se complica, además, si el ámbito en el que se basa la competición (en este caso el mundo de los videojuegos) es totalmente distinto en cada uno de los países que intervienen en la competición.

Uno de los programas más complicado fue «Captain Silver». Era la primera vez que oíamos hablar de este programa, tanto en la redacción de MICROMANIA como en lo que respecta a los propios participantes, y lo malo es que de nada hubiera servido cambiar el

juego por otro, ya que nadie tiene la culpa de que ese artilugio que se denomina «Consola Sega» prácticamente se desconozca en nuestro país.

Otro tanto cabe decir de la consola Nintendo, aunque afortunadamente en este caso, «Super Mario Bros» era conocido en su versión para máquinas arcade. En consola resulta prácticamente idéntico en concepción, pero con el inconveniente que apuntaba Pedro: «Estos mandos tan pequeños, se te pierden entre los dedos y es imposible controlar».

Juan José nos dio una primera alegría cuando consiguió colocarse en cabeza con el «Forgotten World», programa bastante conocido por el público español. Sin embargo de nada nos sirvió pues al poco tiempo fue superado por varios franceses.

Con este panorama, los jugadores alemanes se quedaron sin patrocinio y no tuvieron más remedio que apartarse de la competición.

En el caso de España, como es sabido de todos, la participación ha sido masiva. Nada menos que 525 jugadores en la fase Local, 110 en la fase Nacional y 5 en la Internacional. La competición en nuestro país se ha desarrollado a lo largo de 6 meses (desde Mayo a Octubre).

En Francia la competición Nacional se llevó a cabo en un solo día, justamente el anterior al de la fase Internacional. Ha tenido además el importante inconveniente de que sólo han participado jugadores de París ya que los de otras localidades no se arriesgan a acudir al Salón de la Micro, sin tener la seguridad de conseguir alguna compensación.

Curiosamente en España no hubo ningún jugador seleccionado ni de Madrid ni de Barcelona, a pesar de haber sido las dos poblaciones con mayor número de asistentes.

El próximo año, basándonos en la experiencia que se obtiene siempre que hay una «primera vez», habrá que revisar muchos conceptos en los que se basa un campeonato de este tipo. Quizás no se trate tanto de dar la oportunidad de participar a todos los lectores como de «encontrar» un equipo de verdaderos profesionales del videojuego.

En Inglaterra toda la competición ha sido patrocinada por

Alemania se retira

Cada país organizó las Fase Nacional como le pareció más oportuno. Nosotros, en nuestro afán de ser justos y ecuanímenes complicamos el asunto hasta lo inverosímil, con un enorme despliegue organizativo que no ha tenido reflejo en ningún otro país Europeo.

Una de las revistas organizadoras en principio, la alemana SMASH, tuvo dificultades económicas a mitad de la competición lo que le llevó no sólo a retirarse de la misma, sino a dejar de existir como publicación.

RELACIÓN DE PARTICIPANTES EN LA FASE FINAL

Nombre	AMIGA (The New Zealand Story)	ATARI (Turbo Cup)	AMSTRAD (Forgotten World)	NINTENDO (Super Mario Bros 2)	SEGA (Capitán Silver)
Marc Alvarez	39.541	3.06.5"	1.500	40.000	17.300
Fabrice Wang	16.200	2.51.4"	3.900	26.053	25.400
Xavier Flament	29.025	2.30.5"	1.750	28.100	15.800
Guillaume Noiret	47.500	2.35.8"	6.525	41.950	23.700
Jean F. Versat	18.400	2.32.9"	2.200	41.300	15.700
Julián Rignall	41.025	2.51.6"	5.350	91.100	23.900
Martín Deem	53.703	2.59.6"	2.225	72.950	26.600
Paul Glancey	18.400	3.22.1"	2.150	51.900	21.700
Start Campbell	38.050	3.03.6"	4.000	5.900	14.900
Simón Hadtington	56.526	2.49.6"	4.325	31.850	21.800
Juan José Guerra	38.725	3.13.9"	2.950	33.250	11.800
Roberto Rodríguez	23.050	3.58.2"	650	31.800	15.400
Miguel A. Díaz	17.950	3.14.5"	2.050	3.350	18.800
Carlos Rojas H.	35.925	3.10.0"	2.425	25.100	20.200
Pedro Hidalgo	14.975	2.56.2"	1.325	24.200	9.400



U.S.GOLD, pero tampoco se han complicado mucho la vida en la elección de sus jugadores, ya que no sólo no han celebrado fase nacional (los jugadores han sido elegidos por los redactores de Computer & Video Games), sino que incluso dos de ellos —los mejores— eran colaboradores de la propia revista, es decir, auténticos profesionales del videojuego.

Otro factor a considerar es que en la próxima edición habrá tres nuevos países o quizás más. De momento han confirmado su asistencia Alemania, Italia y Suecia.

Juegos ingleses y franceses

Otro importante condicionamiento, que indudablemente otorgaba ventaja a Inglaterra y Francia sobre nuestro equipo, era el hecho de que los programas eran ingleses y franceses, lo que les hacía sentirse como en casa.

Los ingleses, que eran verda-



El redactor jefe de la revista TILT, presentó a Guillaume Noiret (mejor jugador europeo).

deros profesionales, no podían hacer otra cosa que ganar, puesto que, contrariamente a los españoles y franceses que eran jugadores de a pie, ellos sí han tenido acceso a todos los juegos, consolas y versiones habidas y por haber.

Curiosamente, el único juego

La totalidad de los participantes posa para la prensa.

de U.S.Gold elegido («Forgotten World»), que como sabéis era el patrocinador oficial de la fase inglesa, fue en el que peor puntuación logró el equipo británico. No ocurrió lo mismo con «Turbo Cup», que sí fue el mejor para los franceses. El título de «Mejor Jugador Europeo» fue logrado precisamente por un francés al volante del «Turbo Cup» y, por supuesto, de todas las demás máquinas.

Los juegos elegidos para la final española fueron, como recordaréis, «Ulises» de Opera Soft, «Double Dragon» de Melbourne House, «Skweek» de Loricels, «Operation Wolf» de Ocean y «Blasteroids» de Image Works.

En el caso de los franceses los juegos seleccionados fueron los siguientes: «Turbo Cup» de Loricels, «Skweek» también de Loricels, «Forgotten Worlds» de U.S.Gold, «Gradius» de Konami para la consola Nintendo y «Captain Silver» de Sega para su consola.

Otro factor bastante desfavorable para nuestros participantes fue, sin duda, el hecho de que ni el Spectrum ni el PC, los dos ordenadores que actualmente tienen mayor difusión en nuestro país, hayan sido incluidos en la final.

Cuando jugó Pedro en el «Turbo Cup» se situó justo por debajo de los tres franceses que, dicho sea de paso, estaban superentrenados. El equipo inglés protestó por la elección de «Turbo Cup», que parece ser que no ha sido distribuido en Inglaterra. A pesar de todo permaneció entre los juegos seleccionados para la final europea. No ocurrió lo mismo con «Skweek» que, al haber sido uno de los juegos utilizados en las finales francesa y española, podía suponer en alguna medida ventaja para estos equipos. Desgraciadamente fue sustituido por «The New Zealand Story», que además de que hace muy poco tiempo que puede encontrarse en España (al menos un mes menos que en Inglaterra) y de no ser precisamente un número uno en cuanto a difusión, provocó cierto malestar entre los representantes de U.S.GOLD, ya que el programa en cuestión es de OCEAN. ■

...y también hubo una feria

El Salón de la MICRO es el nombre de esta feria, en el marco de la cual se celebró la competición Internacional de videojuegos. En esta exposición, que es como un PCW a la francesa, las más importantes compañías de software, tanto a nivel de productores como de distribuidores, presentaron sus novedades para la campaña de Navidad.



Ubi Soft, distribuidor y productor de juegos, contó con uno de los stand más grandes del Salón de la Micro.



Opera Soft, distribuido en Francia por Ubi, participó con un pequeño apartado.



Oomark, con su «Hard Drivin'» acaparó la atención de los visitantes, que podían jugar gratis en la máquina arcade.



Titus organizó un concierto de música en directo para amenizar su presentación.



Todas las compañías francesas tuvieron representación en la feria.



Grandes manifestaciones de júbilo entre el equipo inglés al conocer el dato de que habían ganado el premio al mejor equipo europeo.



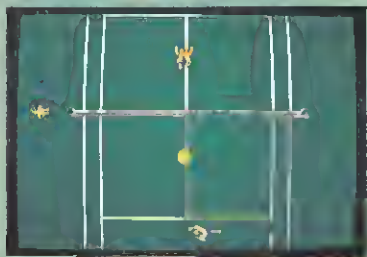
Marc Alvarez y Fabrice Wang reciben los premios que les acreditan como primer y segundo clasificado en la Fase Nacional francesa.



El stand de TILT, donde tuvo lugar la Final europea de nuestra competición, abarrotado de público.

«Posiblemente el mejor juego de tenis»

PASSING SHOT™



C/. SERRANO, 240 28016 MADRID
TEL. (91) 457 50 58

SEGA®

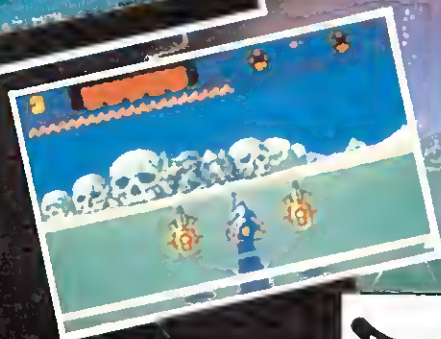
SIMULATION *hits*

TU MEJOR OPCION

*turbo
cup*

★ **SPACE
RACER**

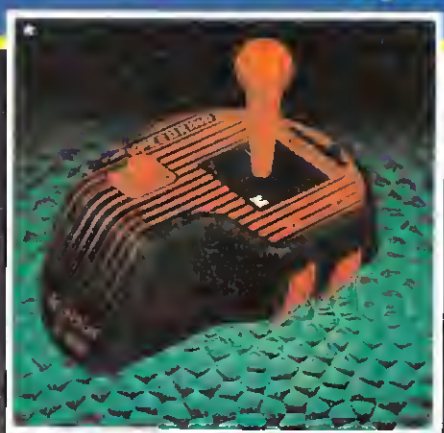
**MA
3**



CON CADA PACK ADJUNTO UN JOYSTICK

*Joystick MEGABLASTER de Konix para las versiones: SPECTRUM • AMSTRAD CPC • AMIGA • ATARI ST

*Joystick SPEED KING IBM + tarjeta de Konix para las versiones: PC 5¼ y 3½



SPECTRUM (cassette)	2.595	Ptas.
AMSTRAD (cassette)		
AMSTRAD (disco)...	3.595	''
AMIGA y ATARI ST ...	4.295	''
PC 5¼ y 3½	9.995	''



EN TIENDAS ESPECIALIZADAS Y GRANDES ALMACENES

Distribución: Cabañero, DINAMIA INFORMATICA
C/ Amélie 25, BARCELONA - Tel. 254 40 01 12

MOT

Los más profundos temores de Leo se iban transformando en realidad. Continuó andando por el sendero de destrucción en el que estaba. Restos de lo que había sido un precioso armario le saludaban con quebrada esperanza. Por aquí y por allí se extendían cristales, trozos de madera divididos y toda variedad de indicadores del caos. Sus oídos captaron el sonido; el corazón le dio un salto; aceleró sus pasos y, por fin, pudo verlo...



Aquí estaba: toneladas de carne hacinadas sobre el suelo y, sobre el informe bulto, un apéndice, la cabeza, en que se abría una cavidad en forma de inocente sonrisa. Un trozo de bocadillo llegó al abismo y cayó en su interior sin salvación posible. Entre bocado y bocado, los ojos de Mot apreciaron al recién llegado, concluyendo que no parecía estar de buen humor. Le ofreció un trozo del manjar, pero Leo no supo apreciar su arte culinario: lo rechazó. Decididamente estaba de mal humor. Tras cinco minutos de monólogo (que no reproduciré aquí por lo inapropiado de su contenido y forma), Leo se tranquilizó. La mirada de Mot no había sufrido cambios y seguía con ese ligero rictus socarrón tan enervante hasta acostumbrarse.

—Mot —dijo—, Iripza se ha vuelto loco y está tiranizando sus dominios.

—Muy bien... ¿y qué? —respondió Mot con la mente puesta en su ex-compañero, que tan buen sabor tenía.

Para derrocar al malvado debemos superar tres fases conformando, cada una de ellas, un juego independiente relacionado con los demás por el guión.



Partimos de la casa de Leo donde encontraremos la puerta espacio-temporal que comunica con el alocado y tiranizado mundo de Mot.

UN VIAJE ACCIDENTADO



—Pues que Iripza es el emperador de tu mundo.

Mot se quedó con la sonrisa en la cara, pero poco a poco, como con un terrible dolor, se trocó su boca en un gesto de preocupación.

—Corre, corre... tenemos que ir, tenemos que acabar con Iripza. Bueno, pero tenemos primero que coger víveres. Mucha comida...

El juego

En este juego debemos ayudar a Leo y Mot a derrocar al malvado Iripza. Para ello deberemos pasar por tres fases; cada una es un juego en sí, independiente de los otros y relacionado con ellos por el guión y los protagonistas.

Partiendo desde la casa de Leo, el primer paso será encontrar e introducirse en la puerta espacio temporal que los traslade al mundo de Mot.

Conseguido esto, habremos llegado a la segunda fase. Estamos en el mundo de Mot y deberemos recoger trece niveles por él con el gordo alienígena para encontrar a su inseparable compañero, que ha sido secuestrado por el enemigo.

Finalmente, con Leo rescatado, habremos llegado a los dominios de Iripza. Estamos en la tercera fase y última del juego. Es parecida a la segunda y deberemos avanzar por los cinco niveles de que consta, separados por puertas en las que habrá que jugar una especie de pinball para abrirlas.

Primera fase: la paciencia de Leo

Estamos en casa de Leo. Aquí, el peligro potencial que Mot supone es altísimo. Toda la casa está llena de lindas y frágiles cosas que pueden hacer las delicias del talento destructor de Mot.

El objetivo es conseguir la llave que abra la puerta espacio-temporal, por la que se introducirán con destino al mundo de Mot. Claro está, primero hay que encontrar ambas. En la ca-

sa están también los padres de Leo, celosos del comportamiento de su hijo y de la preservación de su patrimonio, por lo que se enfadarán sobremanera con los destrozos que hagan los amigos de su hijo.

El juego se acaba si la casa es totalmente destruida o se agota la paciencia de Leo. Esto se indica en la parte inferior de la pantalla, donde de izquierda a derecha encontrarás:

—Índice de alimentación de Mot: representado por un bocadillo apuntando su boquita. Cuando el bocata se acabe Mot bajará a la cocina a por otro, tirándose por el balcón del piso en que esté. Dado que la puerta espacio-temporal está en la buhardilla y la cocina en la planta baja, esto supone un gravísimo inconveniente.

—Índice de destrucción de la casa: representado, acertadamente, por una casa que se va hundiendo. De vez en cuando, Mot se irá por libre a destrozar los bienes familiares. Una cosa con la sobreimpresión de plaff se da por destrozada.

—Paciencia de Leo: con las fechorías de su repelente amigo, Leo sufrirá las regañinas de sus progenitores, lo cual irá poniéndole negro (literalmente) hasta que estalle, con lo que el juego habrá concluido. Otra de las cosas que fastidian a Leo son los saltos de Mot sobre su cuerpo, cosa bastante comprensible, por otro lado.

—Mapa de la casa: es una especie de radar en el que se nos indica dónde está cada personaje. Es de utilidad para ver dónde está el pesado de Mot.

Como ya hemos dicho, la puerta se encuentra en la buhardilla. La llave está, sin embar-



La segunda fase representa un juego de combate con perspectiva aérea.

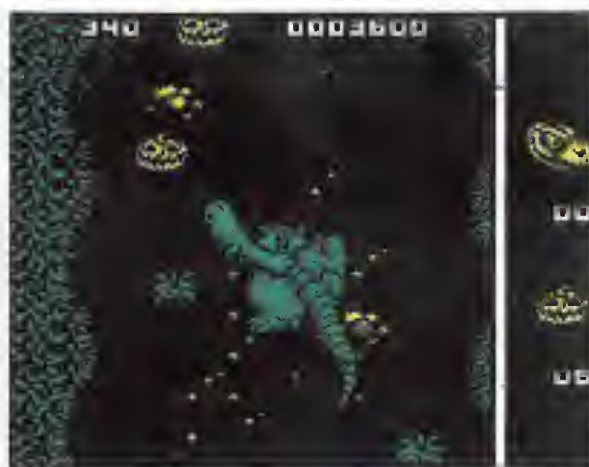


La madre de Leo tiene la habilidad de ponerse histérica en cuanto detecta a Mot.

go, en la biblioteca y vigilada por el padre de Leo, que no se la dejará coger a su hijo, por lo que, en principio, la debe coger Mot. Cada personaje hace su vida: el padre suele estar en la biblioteca, salvo cuando, por consejo de mamá sale a regañar a Leo. La madre se dedica a recorrer toda la casa, en especial la buhardilla, y a quejarse si Mot le molesta. Entre sus cualidades principales está el quitarte la llave si te ve con ella.

Cualquier cosa de interés que hagan estos personajes será reflejada en la pantalla por medio de una ventana, que se abrirá a tal fin. Lo mismo ocurrirá con Mot si le pierdes, cosa que puedes suponer que sucederá.

Ya está todo planteado. Lo primero es coger la llave. Subimos al despacho y, tras cogerla, nos lanzamos al vacío por la terraza. Aquí se caerá, pero no la cogemos. Vayamos primero a sufrir la regañina del padre. Tras la bronca, volvemos a por



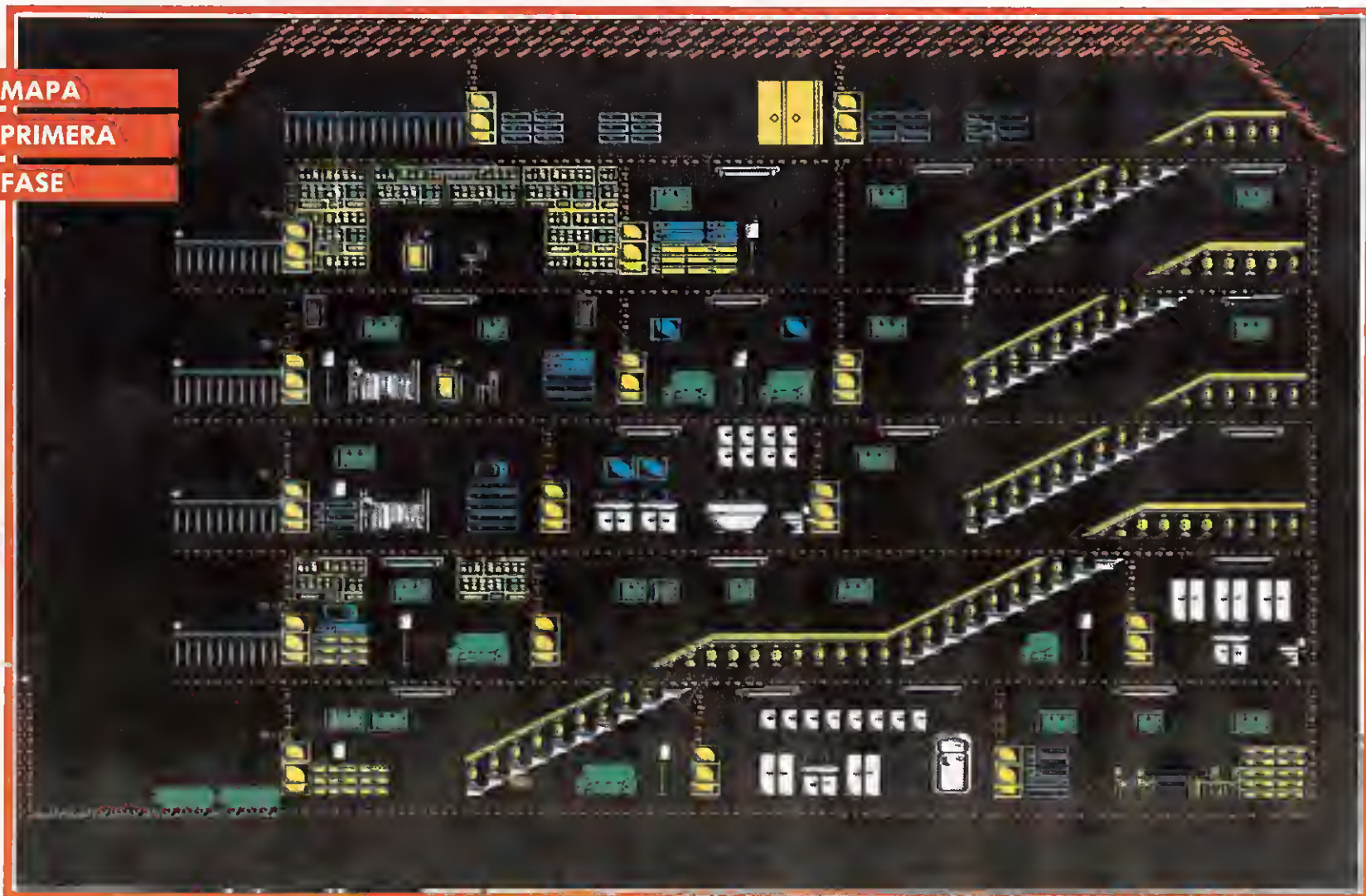
El golpe más efectivo es el puñetazo frontal, pero Mot puede también utilizar su cola.



Nuestro objetivo en la primera fase es encontrar la puerta espacio-temporal que conduce al mundo de Mot.

la llave. Ahora es muy importante no encontrarse a la madre, que nos arrebatará sin remedio nuestro preciado tesoro. Lo mejor será, tal vez, esperar a que las fechorías de Mot le hagan retirarse a sus aposentos.

Mot es capaz, por su cuenta, de subir hasta el tercer piso sin tu colaboración, por lo que le esperaremos aquí para guiarle definitivamente arriba, a la puerta. Es muy importante esperarle y, a la vez, ser rápido, pues cuando llega aquí está bastante



hambriento y le puede dar por volver a la cocina. Si le perdemos, tendremos que volver a esperarle, con el consiguiente peligro de que la madre salga de su letargo.

Cuando por fin conseguimos llegar a la puerta espacio temporal (representada por un enorme cerrojo), la abriremos y, sin más preámbulos, apareceremos en el mundo de Mot (bueno, en realidad hay que cargar toda la segunda fase: con un poco de imaginación...)

Segunda fase: el rescate de Leo

Ahora le toca al pobre Leo liársela al bueno de Mot. No se le ha ocurrido más que dejarse secuestrar por el malo. Con ello, Mot tendrá que ir a su rescate, demostrando que... para eso están los amigos. Toda la paciencia que Leo tuvo en la primera fase se ve ahora recompensada.

Todo el proceso del rescate lo veremos desde arriba, siendo esto un aspecto bastante original del juego. Se trata de un juego de combate visto con perspectiva aérea.

Mot cuenta con ocho posibles golpes, de los que tres son con la cola (nada de malas interpretaciones aquí o me enfado). Es importantísimo dominar con soltura todos los golpes. Como

es de imaginar, los más difíciles de controlar son los coletazos, pero no tienen por qué ser necesarios si dominas bien los puños. El golpe más efectivo es, desde luego, el puñetazo frontal (disparo y hacia arriba al tiempo), además de ser el más manejable.

Cada vez que recibamos un disparo nuestro índice energético disminuye, lo mismo que si nos toca alguno de los multitudinarios enemigos. La única forma de reponer la energía perdida es un bote de vitaminas que aparecerá al final de cada nivel.

Antes de encontrar a Leo, el obeso marciano deberá recorrer trece niveles repletos de enemigos de todas clases. Antes de seguir, que me perdonen los puristas si Mot no es de Marte, sino de otro planeta. En mi vocabulario, marciano equivale a extraterrestre: elijase el término deseado para Mot.

No me voy a extender enumerando todos los enemigos que aparecen, así como describiendo los niveles. Daré unos consejos en general: procura no luchar contra más de dos enemigos al tiempo. No avances hasta que la pantalla quede libre de bichos en un terreno apreciable. La mayoría de los disparos admiten un despeje de puños, con lo que no perderemos energía si así los damos. Por último, no te olvides de los succulentos botes



La tercera fase consta de cinco niveles separados por compuertas.

vitamínicos que hay al fin de cada nivel.

Al final de los trece recorridos, podrás rescatar a Leo y, juntos, irrumpiréis sin compasión en el terreno de Iripza.

Tercera fase: la casa de Iripza

Ya en el palacio de Iripza, el juego sigue como en la fase anterior. Ahora hay cinco niveles separados por unas compuertas en las que habrá que hacer rebotar unas bolas robots sobre una serie de pitotes. Más de esto hablaremos dentro de unas líneas.

Nuevamente encontraremos el lugar plagado por enemigos de varias clases. Hay Lentibots, aguiloideas, patiocortos... Mención merecen los lentibots, que están formados por dos lentejas superpuestas y que, al ser destruidos, te lanzarán una de sus



Para reparar la computadora es preciso haber recogido las petunias.

partes, que habrá que despejar. Los cabeciplanos también son muy peligrosos: atacan en tríos y disparan discos, que podemos despejar también. Resistirán dos de nuestros potentes puñetazos.

De vez en cuando aparecerá en la pantalla una petunia (flor en forma de hélice) que es vital recoger. Si recogemos todas las de un nivel podremos recoger una grande cerca de la puerta. Si no las hemos recogido todas, tampoco podremos tomar ésta y tendremos que recorrer de nuevo todo el juego para encontrar la que faltó (supuesto que lleguemos a la última pantalla).

Al llegar a las compuertas que separan los niveles encontraremos a Leo. En las paredes de ambos lados podremos ver unos pitotes subiendo y bajando. El objetivo es, con la bola que arroja Leo, ir tocando dichos pitotes, de forma que se quedarán quietos. Para ello, podemos golpear la pelota con cualquiera de

los golpes usuales. Es importante no perder la bola (que salga por debajo de la pantalla) ya que sólo contamos con quince ejemplares. En general, es conveniente jugar desde atrás, para ver la bola con antelación y decidir con tiempo el golpe. Esto será válido salvo en el cuarto nivel, donde una mano nos impedirá bajar mucho. Aquí, para dar los pitotes más inferiores, es conveniente usar los golpes coleros.

Tras derribar todos los pitotes, la puerta se abrirá lentamente y podremos atravesarla después de Leo. Tras recorrer los cinco niveles, y si hemos recogido todas las petunias, podremos ver cómo la computadora es reparada con el encaje adecuado de la pieza que faltaba.

El último ágape

Por fin se ha realizado la proeza. Mot y Leo son felicitados por todos los amigos recién salvados, incluido Iripza, cuya locura ha sido extinguida. Es hora de volver al hogar. Leo, al despedirse de Mot, está apesadumbrado. Pero su pesar se acentúa cuando Mot le dice que vuelve con él a la Tierra... Cielos, mi padre, mi madre, el televisor, la nevera...

Fernando Herrera González

EN EL FUTBOL DE HOY, CASI TODO ES ESTRATEGIA.



54

SYSTEM 4 de España, S.A.
Plaza de los Mártires, 10
28034 - MADRID
Tel.: 735 01 02 Fax: 735 06 95

Addictive

© Copyright Prism Leisure Corporation plc.
Todos los derechos reservados.

CÓDIGO SECRETO

AMSTRAD

Dragon Ninja

Si quieres que los enemigos te dejen en paz, y te aparezcan pocos, estate todo el rato agachado sin moverte, excepto para saltar, claro está.

Jorge Removell y José Manuel (Sevilla)

Megacorp

Si queréis salir de la nave en el «Megacorp» tienes que hacer lo siguiente: Sur, coger pistola, abrir contenedor, coger botiquín, examinar compuerta, pulsar botón, norte.

Andy la Rocque (Huelva)

Ulises

Para poder pasar bien la primera fase del Ulises lo único que tienes que hacer



es: dejarte llevar por el agua hacia las 3 cuerdas que están colgando, también cuando llegues al fantasma de fuego ponte en la parte de la isleta en que no se divise el fuego, así al estallar este fuego no serás alcanzado por ninguna de las llamas.

José Removell (Sevilla)

Daley Thompson's

En el salto de pértiga haz el salto normal y si fallas pulsa rápidamente el botón de disparo, entonces Daley volverá a cogerse de la pértiga y podrás volver a intentarlo sin hacer salto nulo.

Juan Enrique Rodríguez (Alicante)

Last Duel

Matar a los últimos enemigos con el coche es fácil; sólo tienes que saltar y disparar y no te tocarán las bolas.

Juan Pulido (Jaén)

3-D Grand Prix

Para pasar de pantalla en este estupendo juego sólo hay que mantener pulsada la tecla CTRL y escribir la palabra ARTWORK, seguidamente pasaremos de pantalla, se puede repetir cuantas veces quieras.

Manuel Javier Tejuelo (Alicante)

Exolon

Para conseguir vidas en este juego en la versión Amstrad disco, hay que seleccionar la opción de redefinir, y pulsar simultáneamente las teclas ZORBA. Seguidamente se oír una música, y de redefinir, y ya tendrás vidas. Luego puedes volver a redefinir otras teclas para jugar.

Raul Giralda (Zaragoza)

Great Gianna Sisters

Para tener vidas infinitas pulsas a la vez las letras que forman la palabra SISTER; si ya pulsadas las vuelves de nuevo a pulsar, el ordenador te cambiará de fase cada vez que las pulses.

Pete Blakk (Huelva)

Victory Road

Para matar cualquier clase de enemigos de una manera más fácil, haced lo siguiente:

—Elegid jugador 1 joystick y la tecla del «Toggle» (la que se desee).



—Elegid jugador 2 la opción «Redefine» y moveros el joystick en las direcciones que nos pone en pantalla y al jugar moveremos los dos hombres con el mismo joystick a la vez.

Jorge Castro (Madrid)

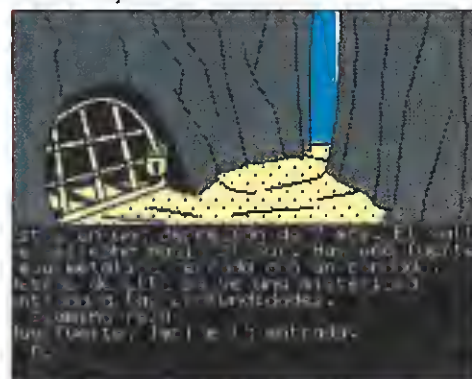
AVENTURA



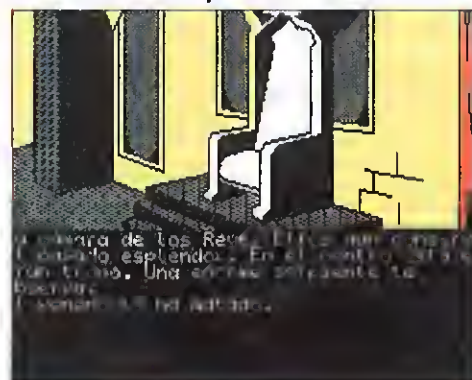
Oculto en las profundidades del valle de los elfos, la leyenda habla de la existencia de una gran caverna llena de fabulosos tesoros. Atraído por las breves pero excitantes noticias, un aventurero ha decidido explorar estos territorios hasta ahora desconocidos para hacerse con esas riquezas que parecen esperarle dormidas en las entrañas de la tierra.



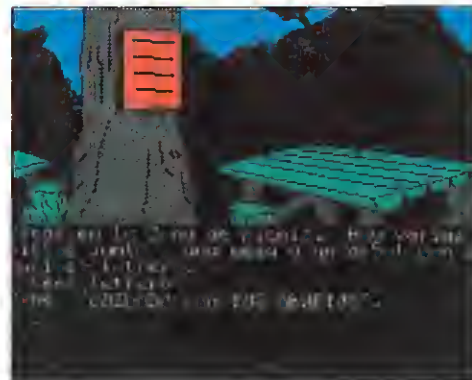
El juego está dividido en dos partes independientes con objetivos diferenciados.



La entrada a la caverna guarda los tesoros de la avaricia de los inexpertos aventureros.



La lógica es la clave para poder progresar en la aventura.



Cada escenario y personaje deben ser examinados con detenimiento.

Poco podemos deciros de la Aventura Original que no hayáis oído anteriormente. Señalaremos únicamente que se trata de una versión mejorada y adaptada al castellano de la primera aventura conversacional que se jugó en un ordenador. Ha llovido mucho desde esos tiempos y los grandes avances tecnológicos de los últimos años han permitido adaptar a los ordenadores personales un juego que nació en el entorno de máquinas mucho más grandes y complejas. Nos encontramos, por tanto, frente a un programa creado mediante las técnicas más avanzadas que se convierte, al mismo tiempo, en homenaje vivo a un pionero que sentó las bases de un nuevo género.

La Aventura Original ha sido dividida en dos partes independientes con objetivos claramente diferenciados. En la primera parte debemos localizar la entrada a la gran caverna para, en la segunda, recoger todos los tesoros que contiene y escapar de nuevo al exterior. Hemos pensado que resultaría absurdo daros una explicación detallada de todos los pasos necesarios para completar el juego, pues precisamente el interés de una aventura radica en reflexionar sobre los problemas que aparecen en el transcurso del juego y buscar una solución lógica a los mismos utilizando los recursos disponibles. Por ello hemos preferido daros una serie de ideas básicas ante los problemas principales, dejando a vuestro ingenio la

búsqueda de las órdenes concretas para informar al ordenador de vuestras decisiones. Es más, os recomendamos encarecidamente que intentéis completar el juego por vosotros mismos y que elaboréis un mapa a medida que avanzáis en vuestras pesquisas, consultando este artículo solamente cuando consideréis que definitivamente no encontraréis ninguna solución. Ya veréis como los problemas solucionados mediante vuestro propio ingenio os producen una satisfacción infinitamente superior.

Primera parte

Una exploración superficial del mapeado de esta primera fase nos revela la presencia de una serie de objetos fácilmente accesibles. Estamos hablando de las botas, situadas en el extremo del gran pasillo de roca que conduce a la pirámide, la botella vacía, en el extremo suroeste del valle, y la pila. Con estos objetos iniciaremos nuestras pesquisas. La acción más inmediata puede ser desplazarnos hasta el borde del volcán y dar las botas al enano, el cual nos entregará a cambio una linterna. Ahora basta con meter la pila en la linterna y encenderla para obtener una fuente de luz que nos resultará imprescindible más adelante.

Como era de esperar, esta primera parte posee su propio laberinto, concretamente una serie de pantallas de bosque que no se encuentran en absoluto intercomunicadas, tal como era de

Os recordamos que podéis colaborar con nosotros en esta sección enviando vuestros espectaculares descubrimientos a: MICROMANIA, Ctra. de Irún Km. 12.400, 28049 Madrid. Especificando en el sobre SECCIÓN CÓDIGO SECRETO.



La aventura original es la adaptación actualizada al castellano de la primera aventura conversacional que se jugó en un ordenador.

esperar. Nada más entrar en el laberinto la secuencia de órdenes este-sur nos llevará al pie de un árbol de especial importancia, pues podemos trepar a su copa, sacudir sus ramas y conseguir que la llave que se encontraba oculta entre las mismas caiga al suelo. Ahora puedes bajar del árbol, recoger la llave y salir del laberinto con las órdenes nortesur. Evidentemente las direcciones necesarias para entrar y salir del laberinto no las hemos obtenido por casualidad sino empleando el viejo truco, muy conocido entre aventureros, de ir dejando objetos en las pantallas que vamos visitando y anotar aquellas direcciones que nos permiten acceder a una pantalla sin objetos y por tanto no visitada hasta ahora.

Ahora puede ser el momento oportuno para entrar en la casa que se encuentra en la primera pantalla, bajar por las gastadas escaleras e investigar en la nueva habitación gracias a la luz de tu linterna encendida. Uno de los charcos parece contener únicamente desagradables viscosidades, pero un examen más detenido te permitirá hallar una monda que te resultará imprescindible en la siguiente fase. También es posible llenar de agua la botella en ciertas pantallas que cuentan con la presencia de ríos o arroyos.

Hay otra pantalla crucial en la que el texto nos indica que entre las sombras puede observarse una figura translúcida. Si examinas la figura con ayuda de la linterna descubrirás que se trata del elfo Elfito, triste y desconsolado porque no encuentra el camino de su casa. Si eres hábil en la conversación con el elfo descubrirás que su casa se encuentra en la gran caverna, por lo que si consigues convencerle para que te siga (para hablar con cualquier personaje se emplea el verbo decir seguido de un texto breve entre comillas) es posible que te recompense por tu ayuda. Camina hasta la entrada de la gran caverna, situada tres pantallas al sur a partir de la pantalla inicial y Elfito se pondrá a dar saltos de alegría. Utiliza la llave para abrir el candado, coge el candado (con lo cual se desvanecerá entre tus manos) y finalmente abre la reja. Una vez abierto el acceso a la gran caverna Elfito penetrará en la misma y te indicará que su agradecimiento se encuentra «sobre la mesa». Dirígete a las mesas de picnic y observarás que en dicha pantalla, inicialmente vacía, ha aparecido una tortilla. Cógela y regresa a la boca de la caverna.

En ese momento debes disponer de la linterna con su pila, la tortilla, la moneda, la llave y la botella, con lo que ya posees todos los objetos necesarios para acceder a la siguiente fase (la gran caverna no te permitirá entrar si te falta cualquiera de dichos objetos). Entra en la caverna y podrás obtener la clave de acceso para la siguiente fase, aunque debemos precisar que no hay una sino varias claves en función del estado de ciertos objetos en el momento de entrar en la caverna, en especial la linterna (que puede estar encendida o apagada) y la botella (que puede estar llena o vacía). Nosotros hemos descubierto al menos las claves TIMACUS, GUACHARO y WHALKIRA, de las cuales os recomendamos utilizar la primera.

Os sugerimos que seáis especialmente prudentes en vuestros movimientos pues algunas pantallas conducen a grandes precipicios que supondrían una muerte segura. Es por ello importante que antes de dar un paso peligroso grabéis vuestra posición en la memoria del ordenador para recuperarla después si habéis cometido alguna imprudencia (comandos RAM SAVE y RAM LOAD).

Segunda parte

Esta segunda parte comienza exactamente en el punto en el que finalizó la primera, y nada más comenzar el juego la reja de entrada vuelve a cerrarse impidiéndonos regresar al exterior. La suerte está echada, y ahora debes luchar por conseguir los ansiados tesoros o perecer en el empeño.

El objetivo de esta segunda parte es, como ya hemos indicado, recoger los tesoros de la caverna. Hay un total de catorce objetos que son considerados tesoros (tal como indican los mensajes obtenidos al examinarlos) que debes recoger y depositar en una habitación especial llamada recolector de tesoros que sólo puede ser accedida mediante la magia. Son dos las pantallas que permiten acceder a la cámara de recolección. Una de ellas se encuentra dos pantallas al oeste de la pantalla inicial, fácilmente reconocible por un gran rótulo en la pared que pone «XYZZY», y basta con teclear estas letras en dicha pantalla para acceder al recolector. La otra pantalla se encuentra algo más lejos. Una observación detallada en la inscripción que se encuentra en una de las columnas de la sala nos informa de la presencia de un

El MISTERIO de la GRAN CAVERNA



Varios personajes tendrán un papel fundamental en el desenlace de la aventura.

AVENTURA Original

rótulo con la palabra «oid». Si teclas el verbo oír o escuchar obtendrás un mensaje que te indica que el eco susurra la palabra «RECOLECTOR». Es por tanto esta última palabra la que debe ser tecleada en dicha pantalla para permitirnos acceder a la cámara de los tesoros. Cada vez que hayamos recogido uno o varios tesoros bastará con desplazarnos a cualquiera de estas dos pantallas, escribir la palabra adecuada, depositar los objetos y volver a la caverna usando cualquiera de las dos palabras en cuestión, cada una de las cuales nos transportará a su pantalla asociada.

Algunos objetos son fácilmente accesibles mientras que otros nos exigirán dar largos rodeos y poner en práctica todas nuestras dotes deductivas. Por si fuera poco nos encontramos con dos problemas adicionales. Por un lado tenemos la presencia de un pirata que puede aparecer cada vez que recogemos un tesoro, momento en el que nos arrebatara el tesoro y regresa a su guarida. Por suerte este proceso parece ser aleatorio y es posible poder terminar el juego sin su presencia, pero incluso en caso de que aparezca y nos robe alguno de los tesoros es posible recuperarlos pues siempre los deposita en su guarida. El otro problema es el enano Maluva, un ser irascible y violento que pulula también aleatoriamente por algunas pantallas. La primera vez que aparezca lanzará su hacha

contra nosotros y fallará, la segunda no hará nada pero la tercera nos atacará de nuevo y esta vez acabará con nuestra vida. No hay nada que hacer contra él, simplemente evitar permanecer demasiado tiempo en las pantallas por las que suele rodear.

Los primeros objetos que debes recoger son la jaula y la varita mágica, despreciando el canto rodado que no es más que uno de esos famosos «red herrings» tan frecuente en las aventuras que no tienen otra utilidad que confundir al jugador. En la pantalla siguiente a la de XYZZY hay un pajarillo volando por la sala que puede ser fácilmente atrapado dejando todos los objetos excepto la jaula y tecleando «coger pájaro» o alguna frase similar. Cualquier intento de coger el pájaro con las manos ocupadas por otros objetos será en vano. Dirígete a la pantalla en la que, junto al trono de los reyes elfos, observarás una peligrosa serpiente que te contempla fijamente y permanece de momento a la expectativa. Cualquier movimiento en falso hará que la serpiente te muerda y provoque tu muerte a los pocos segundos, por lo que tu única oportunidad consiste en soltar el pájaro para que ataque a la serpiente entre los ojos y la haga huir. En el lugar custodiado por la serpiente podrás encontrar el primero de los tesoros, la joya.

En una pantalla un rótulo en la pared indica que en ese lugar el rey de los elfos perdió una pepita de oro. Cualquier intento de buscar la pepita será en vano por causa de la niebla, pero si en primer lugar soplas para disipar la niebla podrás buscar de nuevo y en esta ocasión encontrar la famosa pepita.

Si utilizas la varita mágica en la pantalla inmediatamente a la izquierda conseguirás no solamente que aparezca un puente de cristal sobre el abismo que te impida continuar hacia la izquierda sino también que quede al descubierto un diamante. Nunca debes emplear la varita en presencia del pajarillo pues éste se convertiría en un dragón y te devoraría en pocos instantes.

Desde el comienzo de esta segunda fase la energía de la pila de la linterna ha ido decreciendo paulatinamente y de hecho la pila llegará a consumirse



si no haces nada para evitarlo. Si una vez cruzado el puente caminas hacia arriba te encontrarás en un nuevo laberinto que puede resolverse mediante las órdenes norte-sur-este-oeste-bajar.

Te encuentras frente a una máquina de recargar pilas que funciona mediante monedas, por lo que te recomendamos meter la moneda en la máquina, sacar la pila de la linterna y finalmente encender la linterna. Esta secuencia te garantiza que la pila no se agotará durante el resto de la aventura.

Para regresar al exterior debes emplear las órdenes subir-sur-este-este-norte-bajar-sur, con lo que aparecerás en la misma pantalla a las puertas del laberinto.

Desde este punto si te desplazas al sur llegarás a otro laberinto (y ya van...) por suerte bastante más sencillo que el anterior que puede resolverse con las órdenes subir-noreste.

Te encuentras en la madriguera de un dragón aparentemente grande y fiero que, sin embargo, no es más que un dragón cobardica que puede ser expulsado fácilmente atacándole o asustándole. En el lugar abandonado por el dragón encontrarás un nuevo objeto sin utilidad, en este caso un hueso chamuscado, y un nuevo tesoro representado

por una alfombra persa.

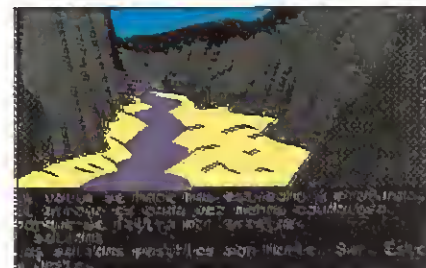
En una de las pantallas además de las especias indias, un nuevo tesoro, hay unas semillas de judías que se convertirán en una frondosa planta si vacías la botella llena de agua dos veces, para lo que deberás acudir a llenarla en los lugares que posean lagunas o charcos. Llena ahora la botella de aceite en los depósitos situados cerca de la planta de judías, regresa a la base de la misma y trepa por el tronco.

Como en el famoso cuento, la planta de judías conduce al castillo de un gigante en el que encontrarás otro tesoro, el huevo de oro, y unas palabras mágicas escritas en la pared. Utiliza el aceite de la botella para engrasar la puerta de esta habitación, lo que te permitirá abrirla y pasar a otra pantalla. Te encuentras frente a una gran cascada en la que poder recoger el tridente marino, un nuevo tesoro.

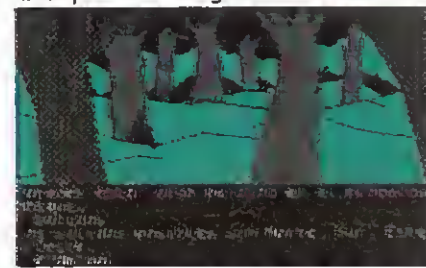
Sin embargo estos dos tesoros no deben ser almacenados inmediatamente pues tienen una importante utilidad que te conducirá a encontrar nuevos objetos. El tridente sirve para abrir la gran almeja, momento en el que, descubrirás que la almeja se trata en realidad de una ostra cuya perla cae de la misma y rueda por un gran canal dos pantallas más hacia abajo.

Ahora si puedes recoger dicha perla y, junto con el tridente, guardarlos en la cámara de los tesoros.

La utilidad del huevo es mucho más retorcida. Si tuviste la sana curiosidad de teclear las palabras mágicas «fee fie foe foo» en el castillo del gigante observarías que el huevo se ponía a vibrar. Por otro lado cuando llegues a una de las pantallas observarás que un troll te obstruye el camino y te exige un tesoro para dejarte pasar.



Algunos tesoros son de fácil acceso mientras que otros obligarán a dar rodeos.



Los laberintos exigirán al jugador agudizar todo su ingenio.



Antes de dar un paso peligroso es aconsejable salvar las situaciones, para en caso de error retomar la acción en el punto anterior.



Hay un total de catorce objetos considerados como tesoros.



Corte de la caverna

El troll rechazará y lanzará al abismo todos los objetos que le entregues y no sean tesoros, y por otro lado sabemos que si perdemos uno solo de los tesoros nunca podremos completar el juego. De momento entrégale el huevo al troll y podrás seguir avanzando hasta llegar hasta una reja que puedes abrir con la llave. Dentro se encuentra el oso Peposo, hambriento y enfurecido tras muchos días encadenado a la pared. Dale la tortilla a Peposo y conseguirás apaciguarle y ganar su amistad. Libera a Peposo de sus ataduras (te sugiero el verbo «desencadenar») y el oso te seguirá voluntariamente. Regresa por el mismo camino y el pelma del troll volverá a aparecer con la misma historia.

Ya que es imposible luchar con el troll o seguir caminando pues el puente no resistiría el peso del oso y nuestro aventurero juntos, la solución es mucha más sutil: soltar a Peposo, el cual atacará al troll y le hará huir. De este modo no sólo podrás cruzar el puente sin peligro

y sin perder un nuevo tesoro sino que además podrás obtener la cadena de plata que sujetaba al oso.

En cuanto al huevo de oro teóricamente perdido, basta con volver al castillo del gigante y teclear las palabras mágicas para que el huevo aparezca de nuevo ante tus pies.

El huevo y la cadena, junto con otros objetos fácilmente accesibles como la esmeralda, el jarrón chino y el titanio pueden ser ahora depositados en su lugar. Sin embargo el jarrón chino es especialmente frágil y se romperá si intentas dejarlo en el suelo en un lugar que no sea la almohada.

El garfio de oro, junto con todos los objetos que el pirata te hubiera robado puede ser recogido solucionando el laberinto tecleando oeste-bajar-noroeste.

Para acceder a la pirámide de platino es preciso acudir a la pantalla recolector y teclear las palabras «usar magia», con lo que seremos trasladados a la que nos permite fácil acceso a dicha pirámide. Para regresar a la

pantalla recolector basta con utilizar el mismo procedimiento. Este proceso puede parecer caprichoso pero os aseguramos que puede ser deducido mediante ciertos mensajes que aparecen al pedir ayuda en la pantalla de la esmeralda.

Una vez depositado el último objeto Elfito nos informa que los tesoros de la caverna original son tuyos pero que la gran caverna, despojada de sus tesoros, no tiene ya razón de ser y está a punto de derrumbarse. Sal de la cámara del tesoro tecleando XYZZY (y no RECOLECTOR pues no te daría tiempo a escapar) y dirígete rápidamente a la pantalla inicial.

Como por arte de magia la reja se abrirá para permitirte regresar al exterior y disfrutar no sólo de los tesoros merecidamente ganados sino también del reconocimiento de todos los aventureros que, como tú, han sido capaces de completar tan excitante juego y resolver los misterios de la gran caverna. ■

Pedro J. Rodríguez Larrañaga

CÓDIGO SECRETO

MSX

Wonder Boy

Si quieres pasar de fase en este juego, sólo tienes que pulsar las teclas del abecedario (a la vez) y pasarás de fase.

Antonio José Oteros
(Barcelona)

Penguin Adventure

Si en la primera pantalla nos metemos en una grieta de la derecha, con el marcador de distancia en 240 y seguidamente le damos a la tecla de dirección entraremos automáticamente en una gruta que hará que salgamos en la sexta pantalla.

Pedro José y Facundo
(Murcia)

Dragon Ninja

Al pasar de fase ponemos en marcha el cassette y esperamos a que haga el primer pitido y que ponga el número de la fase que está



cargando, entonces paramos el cassette y lo adelantamos hasta la fase que queramos (pero sin que se oiga el primer pitido de la fase que carguemos).

Javier Sabata
(Lérida)

Starquake

Para la energía infinita introducimos el poke siguiente:

POKE &HA06C,0

Juan Lázaro
(Murcia)

Police Story

Para facilitar este juego, sólo hay que pulsar CTRL + F2 y obtendremos más energía, y además se puede pulsar cuando quieras.

Mikkey Dee (drums)
(Huelva)

Xenon

Apretando la tecla de pausa y tecleando simultáneamente las teclas de la palabra TINY se conseguirán vidas infinitas.

Gerardo Silla
(Valencia)

Cobra's Arc

Para poder llegar en este magnífico juego a la entrada del templo:

Desde el Himalaya: N N E E E N O O O N E E E

Desde el Desierto de Nio-bia: N N O O O O N O O N

Desde la Ciudad Amurallada: E N O O N E N

King Loren Diamond
(Huelva)

Magical Kid Wizard

En el round 3, en las nubes no te aparecerá el castillo a menos que hagas lo siguiente:

Cuando estés subiendo y veas una pantalla en la cual a ambos extremos hay un agujero, deberás pasar por uno de ellos de lado a lado hasta que oigas dos sonidos seguidos de los que hace un hechizo, después ya no lo atraveses más y sube, te aparecerá el castillo.

David Navarrete
(Barcelona)

Temptations

Para acabar dicho juego se debe tener en cuenta las siguientes cosas:

— En la pantalla 4 de la fase 1, no se debe coger la vida extra escondida.

— En la pantalla 3 de la fase 2, se debe coger un arma escondida abajo a la derecha; se dispara el cuadrado, se salta y se coge.

— En la pantalla 2 de la fase 3, se debe tirar por el primer agujero hacia abajo.

— En la pantalla 3 de la fase 3, se debe disparar a la izquierda y nos saldrá un arma. Coge todas las armas que puedas y sigue.

Jason Edmes
(Barcelona)

Robocop



En la segunda pantalla, si ves que el tiempo te apremia y no consigues matar al navajero, haz lo siguiente: si tienes bastante energía, dispara a la chica hasta que desaparezca y luego dispara sin parar al hombre.

Daniel Giner
(Valencia)

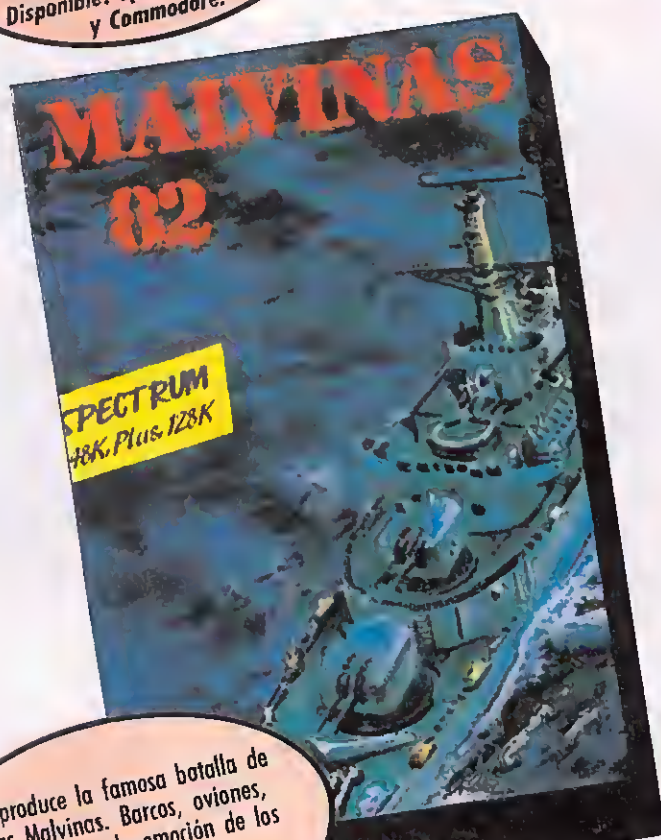
Juegos & ESTRATEGIA

SYSTEM 4

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
SYSTEM 4 de España S.A. - Francisco de Diego 35 Telef. 450 44 12 28040 MADRID

1 cinta por sólo 495 ptas. (+100 pesetas de gastos de envío)
3 cintas por sólo 1.195 ptas. (gastos de envío incluidos)
6 cintas por sólo 2.275 ptas. (gastos de envío incluidos)

2 fabulosos juegos de guerra llenos de realismo con los que te sumergirás en el apasionante mundo de las grandes operaciones estratégicas.
Disponible: Spectrum, Amstrad y Commodore.



Reproduce la famosa batalla de las Malvinas. Barcos, aviones, misiles. Toda la emoción de los grandes combates.
Disponible: Spectrum.



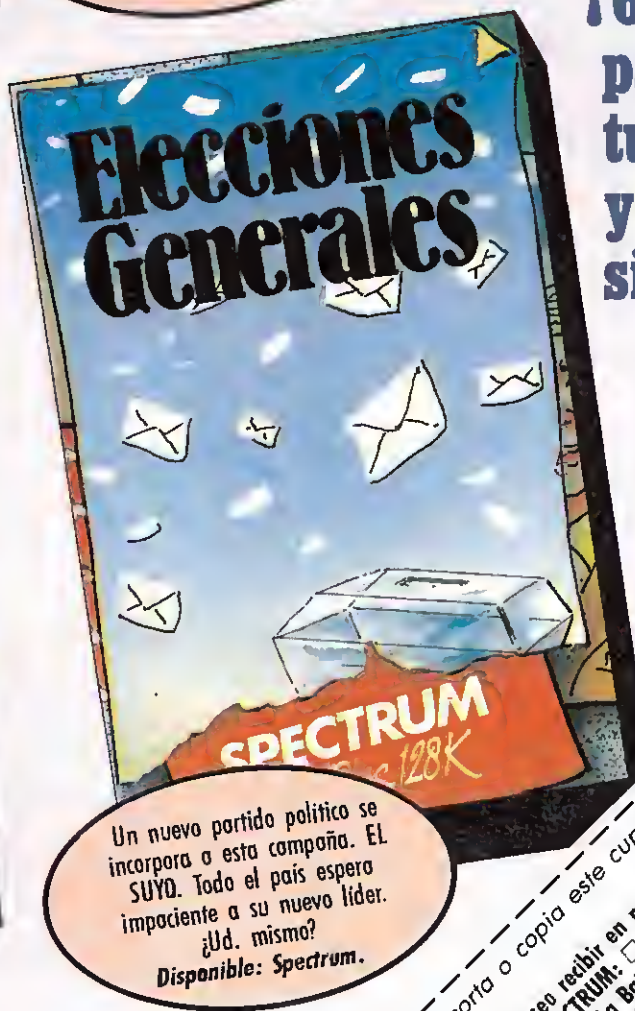
Todas las unidades de la RAF estarán bajo tu mando y la Luftwaffe —tu ordenador— intentará neutralizarlas.
Disponible: Spectrum, Amstrad y Commodore.



¿Se atreve Ud. a dirigir la Campaña del Desierto y derrotar a Rommel antes de lo que lo hizo el General Montgomery en Alamein.
Disponible: Spectrum y Amstrad.



Toda la emoción de un juego de guerra en el que tú puedes participar e intervenir en el desarrollo de la gran operación "Market Garden".
Disponible: Spectrum y Amstrad.



Un nuevo partido político se incorpora a esta campaña. EL SUYO. Todo el país espera impaciente a su nuevo líder. ¿Ud. mismo?
Disponible: Spectrum.

¡6 juegos de Estrategia para poner a prueba tu inteligencia y vivir la emoción de situaciones reales!

SINO LO ENCUENTRAS EN TU TIENDA HABITUAL...
Recorta o copia este cupón y envíalo a Hobby Press, S.A. Apartado de Correos n.º 232. 28080 Alcobendas (Madrid)

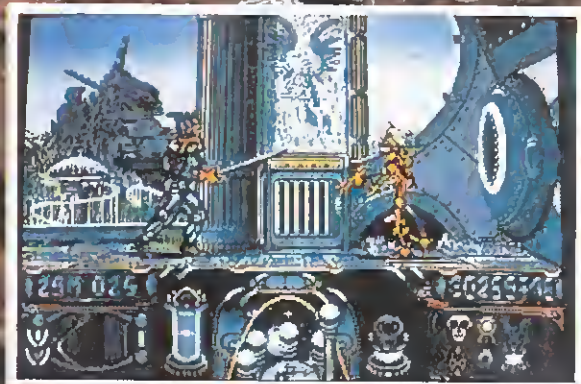
Deseo recibir en mi domicilio las cintas de **JUEGOS Y ESTRATEGIA**, que a continuación indico:
☐ La Batalla de Inglaterra; ☐ Ratón del desierto; ☐ Otan Alerta-War Zone; ☐ Teatro de Europa-War Zone; ☐ La Batalla de Inglaterra
☐ Arnheim; ☐ Ratón de Europa; ☐ La Batalla de Inglaterra (supone 100 ptas. más de gastos de envío); 3 cintas a 1.199 ptas. (gastos de envío incluidos); 6 cintas a 2.275 ptas. (gastos de envío incluidos)

Nombre _____ Apellidos _____ Domicilio _____ Localidad _____ C. Postal _____
(Para agilizar tu envío, es importante que indiques el código postal)

Formas de Pago: ☐ Talón bancario adjunto a nombre de Hobby Press, S.A. ☐ Contra reembolso (supone 180 ptas. más de gastos de envío) ☐ VISA ☐ MasterCard ☐ American Express

Fecha de caducidad de la tarjeta _____ Fecha de nacimiento _____ Nombre del titular (si es distinto) _____
(Este cupón sólo es válido para España) Fecha y firma _____

KNIGHT FORCE



TITUS™



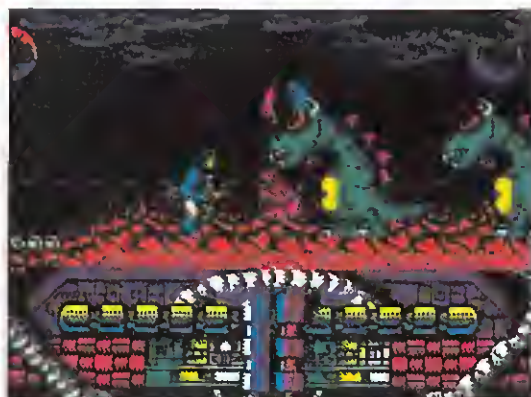
EN TIENDAS ESPECIALIZADAS Y GRANDES ALMACENES

Distribuido en Catalunya por DISCOVERY INFORMATICS
C/ Arco Iris 75 BARCELONA Tels. 256 49 08-09

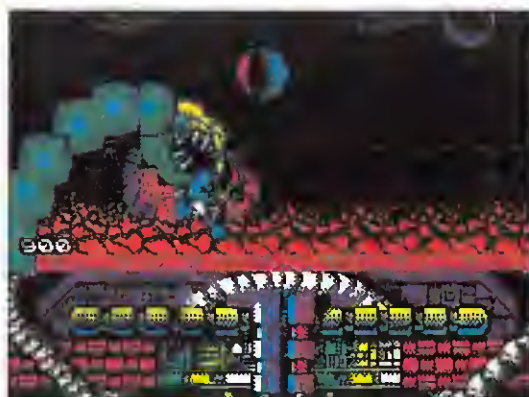
El equilibrio del Universo se halla en peligro. Los «Deathbringers», o portadores de la muerte, se han lanzado a la conquista de la Galaxia. Estos «Deathbringers» están representados por los seres más carroñeros de este mundo, las especies más salvajes y los delincuentes más depravados.

LA CONFEDERACIÓN
INTERPLANETARIA HA
DECIDIDO ENVIARTE AL
PLANETA DENDAR, CUARTEL
GENERAL DE LAS
FUERZAS INVASORAS

A.M.C.



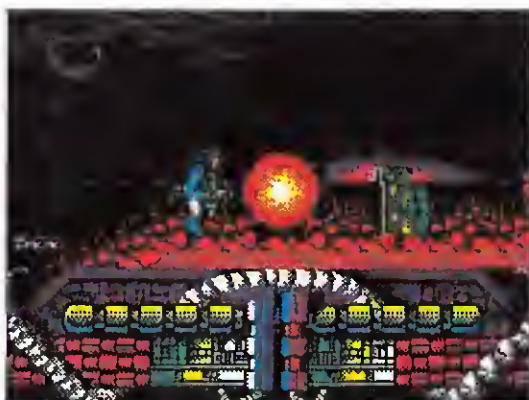
Las trampas nos causarán más de un disgusto. Las más comunes son las plataformas falsas.



El agua pese a lo que podría pensarse tendrá terribles efectos sobre nuestro protagonista.



Contamos con un tiempo límite para completar la misión, lo que complica sensiblemente el objetivo.



A lo largo del juego es posible obtener distintos tipos de ayudas.

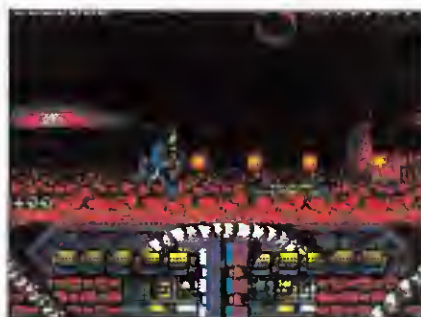
La confederación interplanetaria, y más concretamente su apartado militar, que responde por el nombre de A.M.C. (Astro Marine Corps) ha decidido enviarte al planeta Dendar, sito en la Confederación del Sistema Solar de Sokk, a tres millones de años luz de tu hogar. Dendar es, junto con el planeta de los «Deathbringers», el cuartel general de las fuerzas invasoras. En estos momentos estás orbitando alrededor de Dendar, mientras te recuperas del estado de hibernación...

Primera carga

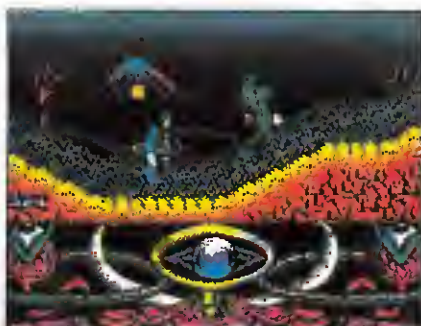
ZONA 1. Nos encontramos en el planeta. Aparecen los primeros enemigos, las tropas de asalto, formadas por seres de dos metros, cabezones, de un solo ojo, con garras, cola y una gran boca, de un repugnante color verde; afortunadamente son bastante fáciles de matar con nuestro fusil positrónico. Seguimos avanzando y cuando lleguemos al primer árbol saltaremos, pues si seguimos andando veremos como del suelo surge una estructura que podría ser considerada como una especie de planta carnívora que nos devorará sin compasión. Después del segundo árbol encontraremos una plataforma de color rojo: cuidado con ella porque es falsa y al contacto con nuestros pies desaparecerá.

Accedemos a una estructura de tres pisos. En el más bajo hay otra plataforma falsa que nos arrojará en las fauces de otra planta carnívora. Subimos hasta el piso superior, cogemos la plataforma que nos devolverá al nivel del suelo y saltamos para evitar el agujero que nos llevaría a probar las corrosivas aguas de los ríos de este planeta, compuestas de metano, azufre y ácido sulfúrico. Con esto habremos acabado la primera zona. Pero como podréis comprobar, en la zona de los tres pisos encontraremos un nuevo enemigo, los «saltamontes humanoides» que se desplazan a saltitos, de color azul claro, alas rojas, pies, un solo ojo, como es costumbre en estas razas asesinas. Además a lo largo de la fase se unirán los «gusanos amarillos», de cuerpo dividido en seis segmentos y que se arrastran por el suelo. Atención, porque para poder matarlos tendremos que saltar y disparar hacia abajo o simplemente saltar para esquivarlos.

ZONA 2. Avanzamos hacia la derecha. Cuando lleguemos al final de la plataforma nos dejemos caer, vamos a la izquierda, saltamos el hoyo y encontraremos una «ayuda», de las que luego hablaremos. Nos dirigimos hacia la derecha para dejarnos caer por el hoyo, accedemos a la planta baja, avanzamos y avanzamos hasta encontrar un poco más adelante un gran hoyo. Aquí descansa un enorme



Contamos con tres vidas iniciales que pueden ser aumentadas.



Enemigos de todas las especies imaginables pondrán a prueba nuestra precisión.



El juego consta de dos cargas independientes divididas en subfases.

monstruo comilón que nos devorará si intentamos pasar saltando y apenas dejará como restos de su comida un par de huesos y nuestra calavera. La única opción posible es empezar a lanzar granadas hasta que aparezca el mensaje de que le hemos matado (por tanto, no desperdiciar las granadas) y entonces saltaremos por encima del enorme agujero.

ZONA 3. Empezamos esta fase y aparecen arrastrándose por la tierra los «viscosos», amarillos y babeantes. Para terminar con ellos bastará con agacharse y disparar. Adelante y cuidado con el árbol trampa. Llegamos a una zona donde cambia la vegetación; observamos palmeras y unos extraños nichos... de color violeta. Más árboles, nichos, palmeras y saltamos para llegar al primer piso de otra estructura de tres plantas. Aquí nos las tendremos que ver con los «saltamontes humanoides», sólo que esta vez son más inteligentes. Una vez recorridos los tres pisos volvemos abajo y tendremos que saltar de plataforma en plataforma para evitar caer al agua.

ZONA 4. La cosa empieza a ponerse interesante. Nos enfrentaremos en esta fase con los «walkers», gigantescos robots bípedos de acero, con cabeza provista de ametralladora, además de entablar «amistad» con nuestros amigos los saltamontes. Llegamos a otro solar con

sus tres niveles, lo recorremos para obtener ayudas, deshacemos el camino para volver abajo, saltamos tres plataformas y...

ZONA 5. Empieza este área con unos enemigos en forma de diplodocus de color morado, un solo ojo, escamas verdes, gran boca y cuello largo. Para destruirlos lo más efectivo es un disparo a la cabeza. Además tendremos que evitar matar a los soldados que, sobrevivientes de anteriores misiones fracasadas, corren en dirección contraria a la nuestra para alcanzar las zonas que ya hemos «vaciado» de enemigos. Seguimos adelante, walkers, tropas de asalto, saltamos hacia abajo, avanzamos y nos encontraremos frente a frente con el «Krauer» el jefe de los «Deathbringers» en Dendar. Este es un animal de cuatro metros de alto, provisto de coraza de piel azul y patas de brontosaurio de color morado. Porta una gran maza con la que puede hacernos pedazos y salta. Será nuestro último obstáculo antes de poder llegar hasta la nave de los «Deathbringers».

Como mencionábamos al principio, a lo largo del juego podemos obtener distintos tipos de ayudas, al deshacernos de los múltiples enemigos que aparecen a lo largo y ancho de cada fase. Estas ayudas son las siguientes: una vida extra, energía, escudos de positrones (inmunidad temporal), disparo triple, bomba de efectos fulminantes y granadas.

Además contamos con un tiempo límite para llevar a cabo la misión antes de que la enrarecida atmósfera de Dendar acabe con nuestra vida. La clave de la segunda carga es: Dagobak.

Segunda carga

ZONA 1. Con la nave enemiga nos hemos acercado hasta el planeta natal de nuestros enemigos, donde intentaremos acabar con ellos de una vez para siempre. Es este un planeta de tonos rojizos en su parte terrestre, de cielo negro y nubes azul marino. Además hemos llegado a tiempo para contemplar un anochecer donde predominan los azules y los violetas. Pero no nos engañemos: la climatología no nos favorecerá, ya que los rayos y truenos nos acompañarán a través de nuestra odisea. Además, la extraña vegetación verde amarillenta nos desconcertará en un principio hasta que nos acostumbremos a ella; nos asustarán las llamadas que salen



El planeta está habitado por un singular ejército, formado por elementos de las más extravagantes especies.

dentellada. Vienen en grandes oleadas, lo que nos obligará a disparar continuamente. Por si no fuera suficiente, más satélites azules y babosas vendrán en ayuda de los dragones. Esta fase es realmente difícil. Una táctica es saltar y disparar continuamente hacia abajo.

ZONA 4. No hay reposo para el guerrero. Esta vez nos atacarán por la espalda unas gigantes serpientes verdes de cuerpo segmentado y una gran boca de dientes afilados capaz de tragarse nuestro cuerpo de un solo bocado. Tenemos dos posibilidades; una ir avanzando muy despacio, paso a paso, de manera que cuando aparezca la serpiente estemos a su misma altura y no pueda comernos. Sin embargo esta táctica consume mucho tiempo; es mejor ir avanzando y tirarse al suelo en cuanto veamos surgir a la serpiente.

Seguimos avanzando y pasado el sector de las serpientes entramos en el de los «Megachaser». Estos «supercazadores» son como «walkers» pero más grandes aún, de cuatro patas y textura metálica. Debemos dispararles a la cabeza y a los pies. Al final de la etapa, veremos una cabina de teletransporte. Introduciéndonos en ella accederemos a la base enemiga.

ZONA 5. Ya estamos en la base. Más y diferentes enemigos. Una barrera láser impedirá nuestro avance a no ser que destruyamos de un certero disparo el sensor que las regula; cañones de protones que surgen del techo y disparan sin cesar; las «battletowers» o torretas de combate, que aparecen en el suelo y disparan a tres niveles distintos. Seguimos adelante deshaciéndonos de estas armas asesinas hasta encontrar una cabina de teletransporte y detrás una barrera láser que impide nuestro avance. Cogemos el teletransporte y nos encontramos con un sensor y una barrera láser. Destruimos el sensor y vemos que la barrera permanece intacta; pero si volvemos a coger el teletransporte y accedemos al punto de partida contemplaremos como el láser que nos impedía el paso ha desaparecido. Seguimos desplazándonos a la derecha hasta encontrar un sensor; lo utilizaremos y otra vez usamos la cabina. Otra vez hacia la derecha, más cañones, más torretas y un teletransportador que nos lleva a la siguiente zona.

ZONA 6. Los cañones siguen haciéndonos compañía; pasamos una cabina de largo, destruimos un sensor y regresamos

para teletransportarnos. Avanzando llegaremos a encontrarnos con los satélites de reconocimiento de movimiento errático y más cañones.

Llegaremos a una zona con dos teletransportes; cogemos el de la izquierda; al acceder a la nueva zona contemplamos otras dos cabinas con un sensor entre medias; lo inutilizamos y cogemos la cabina de la derecha. Pasamos entonces por delante del láser destruido y seguimos hasta alcanzar una última cabina de teletransporte.

ZONA 7. Hacen su aparición los «robots deslizantes», de aproximadamente nuestra altura, cabezones, de grandes pies y delgado tronco. Por si fuera poco, tendremos la ocasión de sentirnos absorbidos por unos tubos en el techo de color irisado, a los que únicamente podremos destruir lanzándoles una granada. Nos encontramos enemigos de estos dos tipos durante todo el camino, hasta coger una cabina.

Entonces hacen su aparición las torretas de disparo bidireccionales, a las que harán compañía los robots deslizantes. Afortunadamente, allá a lo lejos se ve una cabina. La utilizamos y....

ZONA 8. Se acerca el decisivo final. Recorremos unos cientos de metros antes de quedar totalmente paralizados por una visión imposible de recrear con palabras. Delante nuestro se ubica «The Great Alien King» o lo que es lo mismo, «El gran Rey Alienígena». Un robot gigantesco, que llega hasta el techo, de aspecto deforme, con formas curvas de cintura para abajo, bípedo, si es que eso merece el calificativo de piernas, cabeza mostrando una prótesis dental de acero y de semblante horrible y amenazador. En vez de brazos, posee unas letales metralletas. El azul, el verde, el blanco, el amarillo.... se combinan para mostrar una imagen inolvidable. Mejor verlo.

Cuando aparezca, retrocedemos y dejamos que nos persiga. Una vez que se detenga, tendremos que dispararle desesperadamente a la cabeza. Si logramos destruir esta cabeza, contemplaremos atónitos como surge otra, de aspecto a mitad de camino entre perro y lobo, pero de color morado, orejas grandes y colmillos afilados. Utilizaremos la misma táctica hasta que salte literalmente por los aires en mil pedazos y....

A.M.

El Universo en peligro

despedidas de los pequeños cráteres del planeta y de las múltiples lunas de este sistema solar. Ejercerán un poderoso influjo supersticioso en nuestra moral.

Para empeorar las cosas, desde el mismo momento en que pongamos el pie en el planeta nos atacarán unos satélites de tamaño reducido, azulados y de movimiento oscilante, a los que se unirán unas babosas viscosas de color amarillo que vienen arrastrándose y que nos fagocitarán de una manera tremendamente repugnante. La única forma de atravesar esta zona es saltando y disparando hacia abajo. Hay que tener en cuenta que a veces en lugar de conseguir una ayuda, saldrá una planta de múltiples y robustos troncos que nos atraparé y engullirá.



Los efectos repartidos a lo largo del juego serán capaces de sorprendernos.

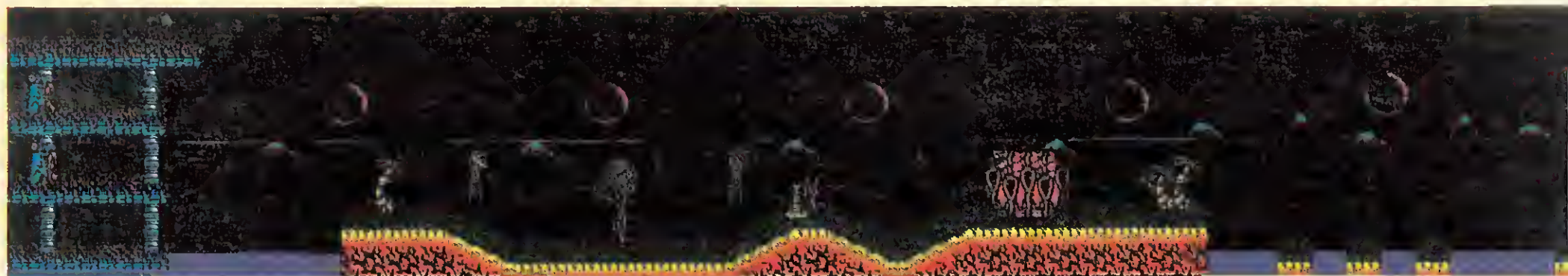
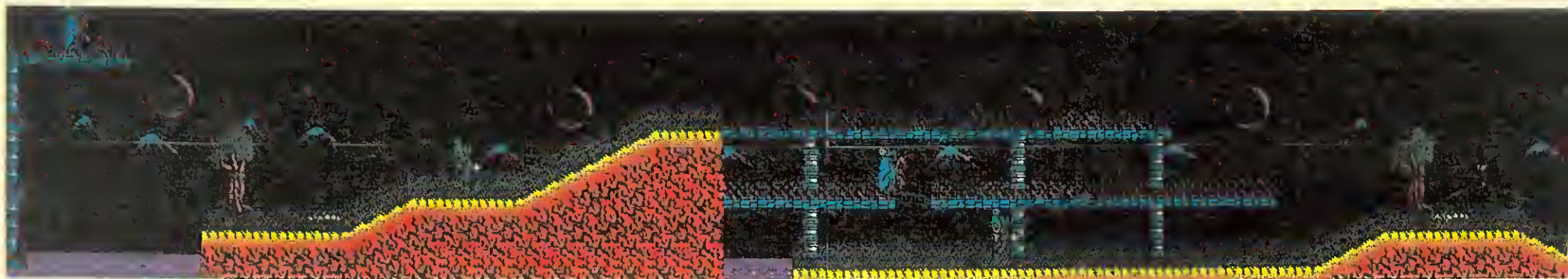
Tecleando la palabra «CREEP» en la tabla de records, en cualquiera de las versiones disponibles del juego, obtendréis vidas y tiempo infinito.

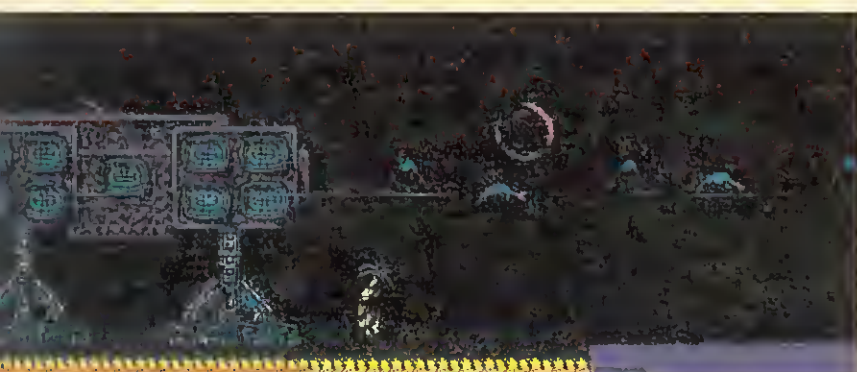
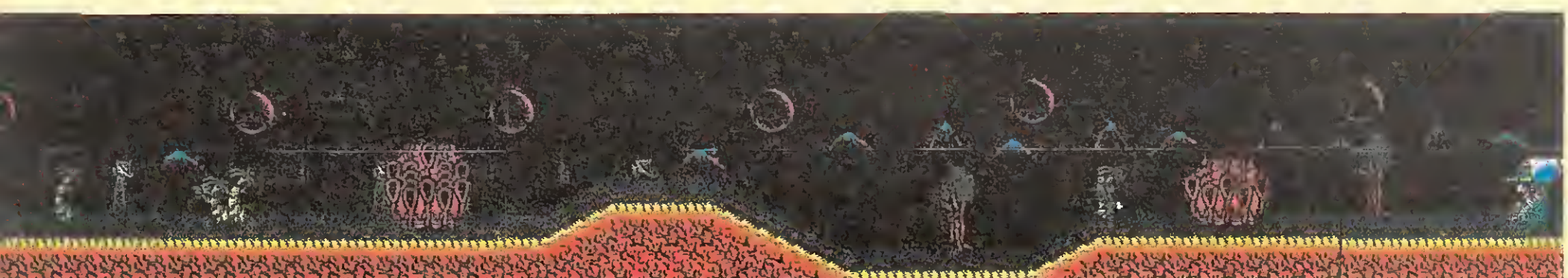
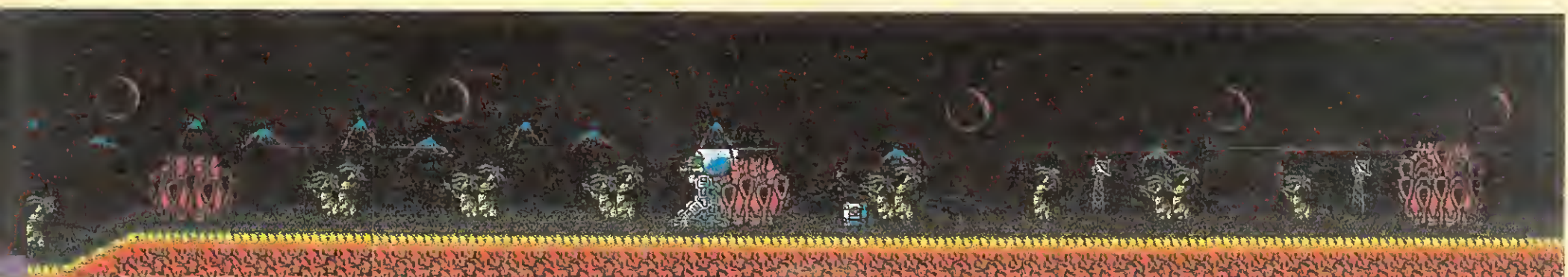
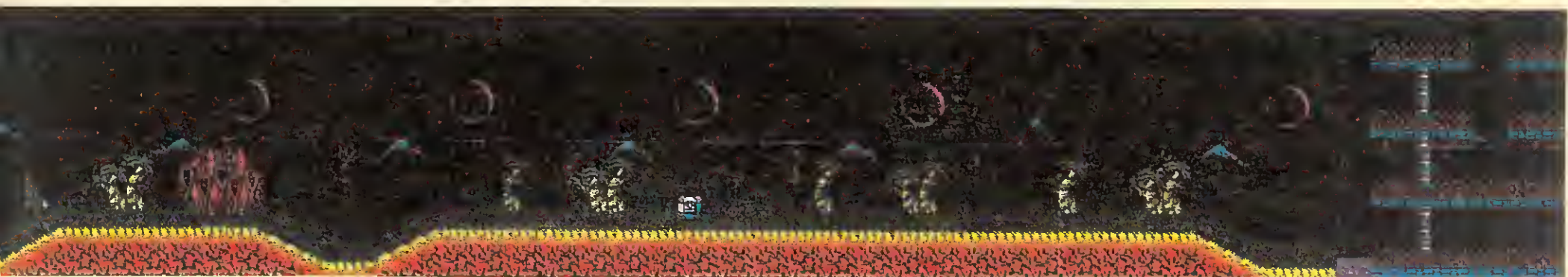
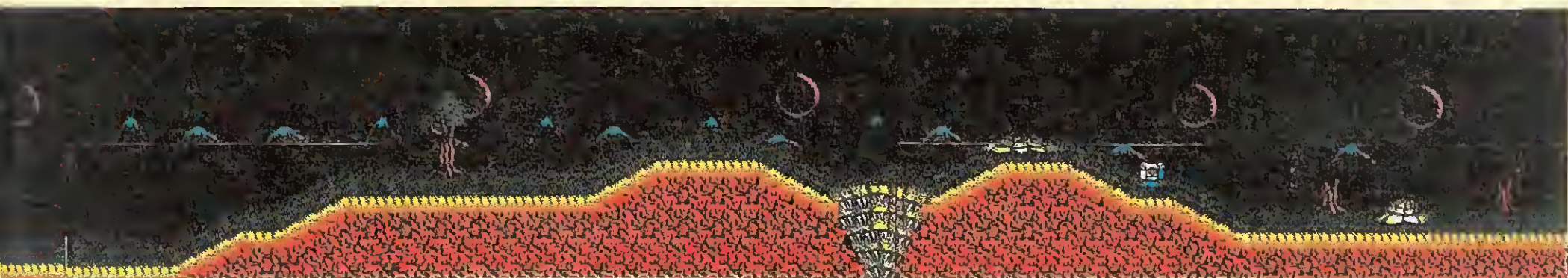
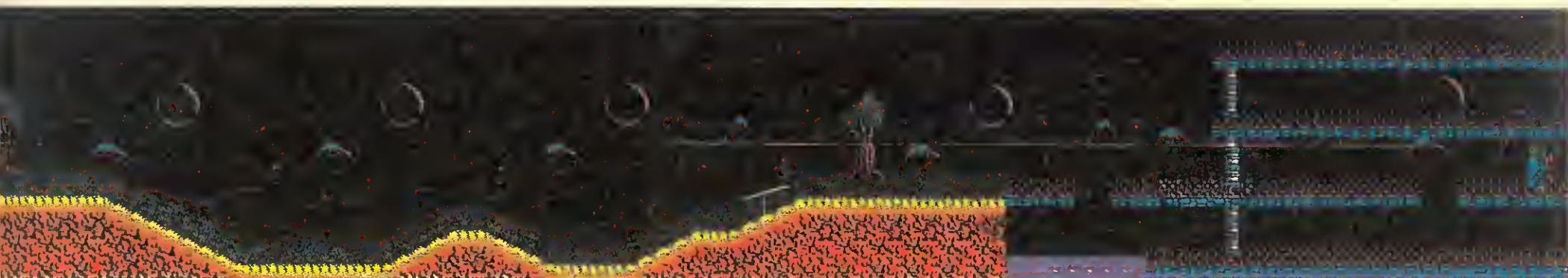
ZONA 2. Nada más empezar, conoceremos a otra especie diferente del planeta, unos animales de color amarillo verdoso que lanzan una enorme bola de fuego capaz de convertirnos en vapor en décimas de segundo. Podemos deshacernos de ellos disparando antes de que «escupan» o simplemente saltar o agacharnos para evitar la bola. Durante toda esta fase tendremos que vérnoslos con estos «lanzadores de bolas de fuego».

ZONA 3. La cosa se complica por momentos. Aparecen los temibles «dragones enfermos», enormes panzudos de cuernos blancos, ojos sanguinolentos, garras blancas, barriga amarilla, piel verde y escamas moradas. Al menor de los descuidos, nos arrancarán la cabeza de una

Primera fase

El Universo en peligro





A.M.C.
Mapa
MICRO
Mamita

HAND

Las grandes marcas de la industria del Videojuego (ATARI, KONAMI, NINTENDO, SEGA, etc.) tenían desde hacía meses preparados sus nuevos prototipos esperando pacientemente su presentación en la Feria de Chicago, donde acuden puntualmente cada año las novedades del sector. Y en esta ocasión, curiosamente, todas apuntaban en una misma dirección: se trata de una consola portátil denominada HAND-HELD y que posee las siguientes características comunes a las distintas marcas:

—Son, como su propio nombre indica, portátiles.

—Tienen alimentación autónoma, por lo que no requieren de ningún cable conectado a la red ni alimentadores.

—La pantalla está también incorporada, lo que evita la dependencia del televisor, monitor, etc.

—Bajo precio, en comparación con lo que cuesta cualquier ordenador personal de los que actualmente pueden adquirirse con el único propósito de jugar con ellos. Se habla de un mínimo de 3000 pesetas (para la consola de KONAMI) y un máximo de 20000 (para la de ATARI).

Algunos datos técnicos

En principio hay tres modelos de consolas, desarrollados por tres importantes empresas del sector y que, lógicamente, van a competir entre sí por un mercado que se supone prácticamente ilimitado.

Por una parte, NINTENDO presenta el Compact Video-Game System, cuyo nombre comercial será «GAME BOY». Se

Las Hand-Held incorporan la pantalla, lo que evita la dependencia del televisor o el monitor.

trata de una HAND-HELD con pantalla de cristal líquido monocroma (en blanco y negro) y donde los juegos son intercambiables. Cuando se ponga a la venta, incluirá el programa TETRIS. Ya se están desarrollando otros programas, como por ejemplo, el MAD-MIX de TOPO. El juego no lo hará TOPO, sino que ha cedido los derechos para su conversión y fabricación a NINTENDO, con lo que se convertirá probablemente en el juego español más conocido en todo el mundo.

En el caso de KONAMI, cada HAND-HELD es distinta para cada juego y estos no pueden intercambiarse. El inconveniente es que cuando nos cansemos de

un juego hay que comprar otra máquina (o cambiarla con algún amigo). La ventaja es que puede tener controles «personalizados». Es decir, si se trata de un simulador de vuelo de combate (como es el caso del TOP GUN), los controles son distintos de si se trata de una moto de carreras (por ejemplo, ENDURO RACER). En principio están ya preparadas las máquinas correspondientes a los siguientes juegos:

- DOUBLE DRIBBLE.
- TOP GUN.
- SKATE OR DIE.
- C.
- TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES.
- GRADIUS.

La HAND-HELD de NINTENDO, aunque con imágenes en Blanco y Negro, tendrá un



La moda viene, como no, del Japón, paraíso del Videojuego por excelencia. Por supuesto, su primer destino ha sido Estados Unidos, donde NINTENDO es el rey indiscutible del mercado de la diversión informatizada. El único ordenador personal que parecía resistir los embates de las máquinas de jugar, el Commodore 64,



Llega el videojuego PORTÁTIL



Los videojuegos tradicionales adquieren una nueva dimensión en las máquinas para jugar.

HELD

no ha tenido más remedio que dejar paso a las consolas. En un primer momento se trataba de las ya clásicas consolas de ocho bits, pero el gran salto va a producirse ahora, porque las grandes marcas del sector, por primera vez han presentado en la Feria de Chicago un nuevo y revolucionario producto denominado HAND-HELD.

Nintendo ha empleado en su hand-held una pantalla de cristal líquido monocroma, con juegos intercambiables. Por el contrario Konami ha optado por la combinación de cristal líquido tradicional con el color característico de los juegos de ordenador. Sega ha realizado su peculiar aportación con una consola de 16 bits que no será de momento comercializada en España.



movimiento y scroll muy suaves ya que la pantalla está constituida por una matriz de puntos (pixels).

Sin embargo KONAMI ha empleado una técnica combinada entre el cristal líquido tradicional y los juegos de ordenador. Los fondos son de color y los objetos y personajes tienen una gran definición. El inconveniente es que se mueven a saltos. Las formas están impresas en el propio display de cristal líquido, y ésta es una de las razones por las que no pueden intercambiarse los juegos.

ATARI por su parte parece ser que ha perseguido la máxima calidad posible en el aspecto gráfico, lo que ha originado unos mayores costos de producción y, seguramente, de venta al público. La consola está provis-



ta de una pantalla de cristal líquido con 4.096 colores posibles. El diseño de la máquina ha sido realizado por EPYX, pero al carecer esta compañía de infraestructura para producirla en serie, ha cedido los derechos de fabricación a ATARI, quien procederá a su comercialización. Tiene también, al igual que la de NINTENDO, cartuchos intercambiables. En un primer momento incluirá el CALIFORNIA-GAMES, pero posteriormente EPYX va a versionar todos sus juegos en este formato. El precio de la máquina rondará las 20.000 pesetas ya que por lo visto es el sistema más perfeccionado de los tres.

Por desgracia, noticias de última hora nos confirman que este HAND-HELD probablemente el más revolucionario de entre los presentados en Chicago, será sin embargo el más tardío en comercializarse, ya que

Su bajo precio, en comparación con otros ordenadores empleados para jugar, es un tanto a su favor.

ATARI tiene en estos momentos ocupada su maquinaria de marketing con otro producto: la Video-Consola 7800, que se pondrá a la venta a finales de año. Se trata de una versión mejorada de la clásica 2600, y entre otras ventajas es compatible a nivel de juegos con ésta, aunque se están desarrollando nuevos juegos con más colores, específicos para la 7800 (Este modelo no es portátil ni tiene la pantalla incorporada).

Nintendo, a la cabeza del mercado americano

NINTENDO se prepara para re-invasión el mercado americano. En el pasado año, la compañía japonesa ha conseguido vender, sólo en Estados Unidos, varios millones de consolas de Videojuegos, poniendo contra las cuerdas a todos los sistemas de ordenador habidos y por haber. COMMODORE ha visto drásticamente reducida su cuota de mercado. El AMIGA no ha conseguido despegar, el ATARI ST no logra introducirse y los ordenadores europeos como AMSTRAD, SPECTRUM, etc... sencillamente no existen.

Puesto que ni el PC ni el Macintosh son masivamente utilizados para jugar, a nadie puede sorprenderle el hecho de que NINTENDO haya anunciado que piensan vender en torno a los 19 millones de GAME BOYS y que esperan alcanzar la cifra de 4 millones de niños jugando con su HAND-HELD antes de que acabe el año.

Según fuentes de la propia compañía, NINTENDO va a in-

vertir en marketing aproximadamente 15 millones de dólares, por lo que el éxito de la operación está bastante asegurado.

Una característica a destacar en esta máquina es la posibilidad de conectarla con la de otro amigo y celebrar una competición entre dos jugadores. El sonido, producido digitalmente, es estereofónico.

Entre las características físicas de la GAME BOY podemos señalar:

- Pantalla de cristal líquido.
- Auriculares estereofónicos.
- Cursores en forma de cruz.
- Botones A,B, START y SELECT.
- Indicador del estado de las baterías.

Control de Contraste de la pantalla y de Volumen de los Auriculares.

■ Cable de conexión Video-Link (para jugar entre dos GAME-BOYS)

- Juego TETRIS incluido.
- Los juegos, que van en cartuchos, son intercambiables.

Entre los accesorios, puede adquirirse un alimentador de red, un pack de baterías recargables y una bolsa de transporte.

Actualmente se está trabajando contra reloj para poder presentar cuanto antes, no sólo la máquina, sino una buena colección de Videojuegos. Entre ellos, podemos adelantar que se encuentran además de los ya citados TETRIS y MAD-MIX, títulos como:

- TENNIS
- SUPER MARIO-LAND
- BASEBALL
- ALLEYWAY
- ARKANOID
- RAMBO

Sega, un mundo aparte

Por su parte, SEGA ha desarrollado una consola de 16 bits llamada GENESIS con la que puede simularse casi a la perfección a las máquinas de los bares. Un detalle interesante de esta nueva consola es que, mediante un pequeño adaptador, es también capaz de hacer funcionar los juegos de 8 bits. Lamentablemente ni los propios japoneses tienen por ahora intención de comercializarla ya que esperarán hasta navidades para lanzarlo en una primera etapa en Estados Unidos; están, por lo visto, esperando a ver cómo responde el mercado a un producto de esta categoría. El obstáculo es (como siempre) el tema del precio, que sería aproximadamente el doble que el de las consolas tradicionales. Pero esta es otra historia de la que nos ocuparemos en su momento. ■

SUPER WONDER BOY



 **ACTIVISION**

SEGA®



THE PERSONAL COMPUTER SHOW

*Todos los juegos
para los
próximos meses*

Un año más acaba de celebrarse en Londres la tradicional Personal Computer World Show, más conocida como PCW. Aunque la presencia de las compañías de software ha sido tan abundante como en años anteriores, se ha notado un ligero descenso en el número de ellas debido, en parte, a que las grandes compañías invaden cada vez más el terreno a las pequeñas. Ahora bien, es evidente que el número de programas de calidad aumenta cada día, así como el público asistente, que este año ha batido todos los records anteriores.

Compañías tan relevantes en su momento como Palace Software o las mismísimas Firebird o Rainbird, no han estado presentes en esta edición. Sin embargo, estas importantes ausencias en cuanto a productores de software no han afectado para nada en lo que respecta a la asistencia del público, que ha acudido masivamente, con más gente y más ruido que nunca, soportando estoicamente las enormes colas de usuarios que esperaban turno a las puertas del PCW.

Profesionales y jugones

Los tres primeros días suelen estar exclusivamente dedicados a profesionales, con objeto de que estos puedan ver la FERIA tranquilamente y firmar sus acuerdos comerciales, etc., cosa que, aunque parezca raro, es totalmente imposible que pueda llevarse a cabo en los días siguientes.

Durante el fin de semana (jor-

nadas no profesionales de la feria), para recorrer distancias de 50 metros hay que invertir más de un cuarto de hora.

El PCW tiene dos apartados: gestión y diversión. Como es lógico, pasamos directamente a esta segunda sección, que es donde podemos encontrar el producto que interesa a nuestros lectores.

Pocas compañías, muchos programas

El stand de OCEAN fue (como siempre) el más visitado. Acaparó, una vez más, la atención del público que siempre busca con curiosidad los nuevos diseños de sus stands. Este año Ocean presentaba un montaje titulado genéricamente Hollywood. Todos los grandes lanzamientos de Imagine y de la propia Ocean estaban presentes en la feria: «Chase HQ», «Batman», «Los Intocables», «Cabal», «Voyager», «Adidas golden shoe», «Ivanhoe», «Opera-



MÁS NOVEDADES QUE NUNCA

tion Thunderbolt», «F-29 Retaliator», «Lost Patrol» y «Beach Volley». Resultaba además muy curioso el hecho de que en esta ocasión, por primera vez, no había en todo el stand ni un solo ordenador. Toda la parte de presentación corría a cargo de grandes vídeos y trailers de las

películas. Todos los títulos estaban representados por las correspondientes máquinas Arcade (que eran gratis), excepto lógicamente, los que no son conversiones, como por ejemplo «Batman» y «Los Intocables».

Los asistentes se sentaban a ver el espectáculo que se les ofre-

cía en grandes pantallas de vídeo por las que desfilaban de forma ininterrumpida trailers de las películas en las que se basan la mayoría de estos juegos (Batman, Los Intocables, etc.) así como trepidantes escenas extraídas de sus correspondientes adaptaciones a video-juegos.

ACTIVISION concentró la mayor parte de su esfuerzo de marketing en «Cazafantasmas II», que es, sin duda, uno de los grandes programas para estas navidades. Su lanzamiento coincide además con el estreno de la película.

En su stand tenían un par de cazafantasmas que hacían las delicias de chicos y grandes. En las fotos que acompañan este reportaje podéis ver el momento en que conseguimos «cazar» a un «cazafantasma» de los que andaban deambulando por allí. El juego estará disponible en todos los formatos durante el mes de Diciembre.

Presentó además gran cantidad de previsibles números uno



Dinamic fue una vez más la única compañía española representada y con stand en esta feria del software Europeo. Sus novedades: «After the War» —para Atari y Amiga— y «Grand Prix Master» —en España «Aspar G.P. Master»—.

THE PERSONAL COMPUTER SHOW

que se comentan con detalle en estas mismas páginas. Entre ellos cabe destacar: «Fighting Soccer» (otro simulador de fútbol) que estará disponible en todas las versiones; «Altered Beast», probablemente otra de esas conversiones que dará mucho que hablar: en ella puedes convertirte en Hombre-Lobo, Hombre-Tigre y Hombre-Oso, y

en cada uno de estos estados físicos tienes un tipo de poder distinto; «Power Drift», otro programa de coches destinado a ocupar los primeros puestos de la lista de éxito de estas navidades: se trata de la conversión de la máquina arcade que en su día lanzara SEGA y en ella se puede elegir entre doce conductores famosos en el mundo del auto-



Sinclair presentó el ACTION PACK, un paquete integrado de software y hardware: el Spectrum +3 (o el +2) además de una pistola óptica que sirve para matar marcianos y derivados.

movilismo. El equipo de programadores que está involucrado en este proyecto es el mismo que hizo el «Super Hang-On», por lo que es bastante probable que el programa responda plenamente a las expectativas creadas. Por lo visto, la técnica utilizada en la programación será una mezcla entre los gráficos vectoriales y los clásicos sprites. Según su director de programación, Charles Cecil, «se trata de algo nunca visto anteriormente en un ordenador personal».

Si siguiendo con su línea de conversiones de máquinas arcade, Activision ha firmado tres nuevas licencias para tenerlas listas el próximo año. Se trata de

DM

DOMARK

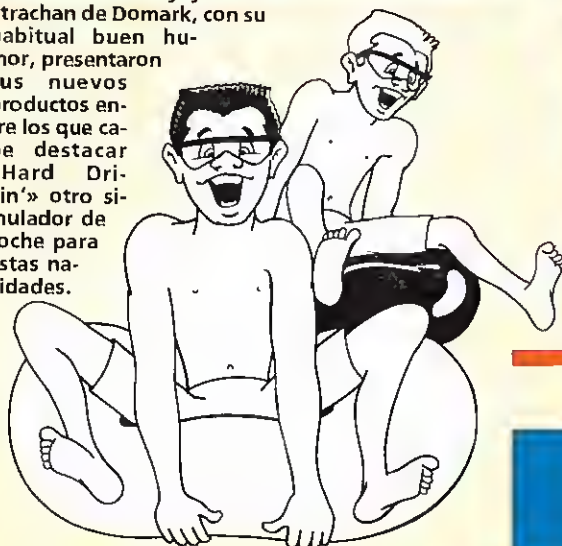
Dominic Wheatley y Mark Strachan son los directivos y dueños de Domark. Con ellos tuvimos una vez más la oportunidad de charlar y nos mostraron sus novedades (que, por otra parte, habían progresado muy poco desde que vimos el avance de algunos programas sin acabar en su reciente visita a nuestras oficinas). «Hard Drivin'» es un simulador de carreras que más parece de vuelo porque, aparte de las típicas escenas de carretera, donde la pista tiene más o menos curvas, cambios de rasantes, etc., aquí hay también sitios donde la carretera hace un looping completo, llegando en algunos instantes a estar completamente boca abajo. Por supuesto, si no abordamos estas dificultades con suficiente velocidad, el coche se caerá. Ahora bien, en caso de guantazo, siempre estamos a tiempo de ver la repetición de la jugada y averiguar cuál ha sido el problema que ha dado lugar a esa situación. El programa sale para todos los ordenadores y las versiones de ocho bits han sido soberbiamente realizadas por Binary Desing.

También título fuerte para los próximos meses es «Toobin'». Aunque hablamos ya el año pasado por estas fechas de la máquina arcade, hasta ahora no ha sido realizado el juego de ordenador. Se trata de un descenso por un río subido en un flotador o neumático de coche, según se mire, teniendo que salvar todos los obstáculos naturales del mismo. A saber: cataratas, rápidos, remolinos y hasta cocodrilos. Hay que tener también mucho ojo con todos aquellos objetos que pueden pinchar tu neumático: ramas, anzuelos de pescador, etc. La forma de navegar es muy sencilla: los personajes chapotean con las manos en el agua para impulsarse y no necesitan ni siquiera remos. Los exóticos lugares a visitar son: El Amazonas, el Nilo, Río Grande, Yukon y Colorado.

Al igual que ocurrió con el Trivial Pur-

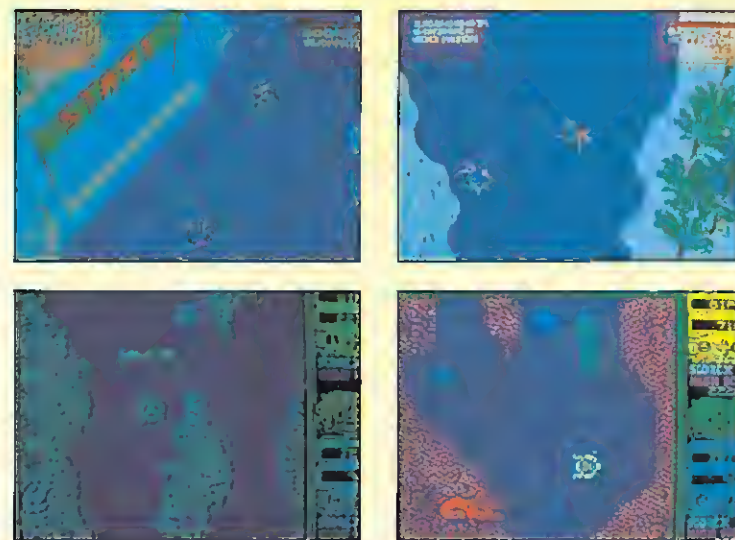


Dominic Wheatley y Mark Strachan de Domark, con su habitual buen humor, presentaron sus nuevos productos entre los que cabe destacar «Hard Drivin'» otro simulador de coche para estas navidades.



suit, Domark ha comprado los derechos para hacer la versión para ordenador del «Pictionary». El programa incorpora un completo diseñador gráfico con el que cada participante puede describir el dibujo para el resto de los equipos. Se acompaña el juego con unas tarjetas que indican lo que hay que dibujar. También se puede jugar contra al propio ordenador que tiene una base de datos con muchos dibujos, si bien en este caso, el ordenador no puede reconocer los nuestros.

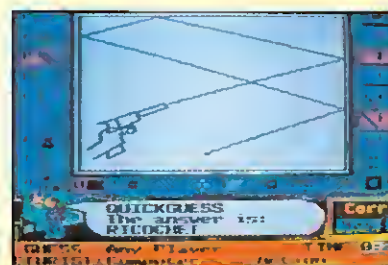
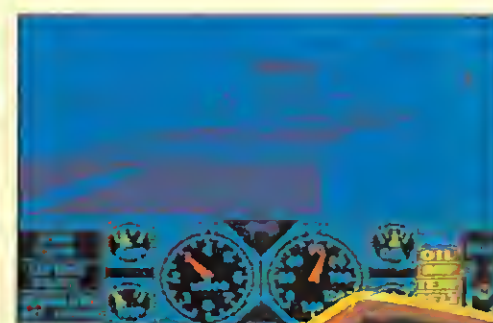
Del Trivial al Pictionary



A «Toobin'» consiste en una sugerente carrera, río abajo, a bordo de un neumático de coche. Además de los rápidos y cataratas, hay que evitar cualquier pinchazo inoportuno.



El recorrido de «Hard Drivin'» nos depara todo tipo de sorpresas: looping aéreo, salto de puentes, etc.



«Pictionary» incluye un completo diseñador gráfico con el que podemos dibujar los objetos cuyo nombre hay que acertar.



EXCLUSIVO para ti

Después del éxito obtenido por el *Diccionario de Pokes 1*, MICROMANIA ha realizado el *Diccionario de Pokes 2*... con vidas infinitas y otras muchas facilidades para todos los juegos aparecidos en el mercado desde la edición del n.º 1.

Incluye además los correspondientes cargadores. El *Diccionario de Pokes 2*, ordenado alfabéticamente para Spectrum, Amstrad, Commodore y MSX es un manual imprescindible para tu ordenador.



POR SÓLO
950 ptas.

**¡DATE PRISA!
RELLENA ESTE CUPÓN**

Si lo deseas
solicita tu **DICCIONARIO
DE POKES** por teléfono al
(91) 734 65 00

Recorta o copia este cupón y envíalo a HOBBY PRESS, S.A.
Apartado de Correos 232. Alcobendas (Madrid).

Si deseo recibir en mi domicilio el DICCIONARIO DE POKES II al precio de 950 ptas.

Indícanos por favor si eres suscriptor SI ☐ NO ☐

Nombre
Apellidos
Domicilio
Localidad Provincia
C. Postal Teléfono

(Para agilizar tu envío, es importante que indiques el código postal)

FORMA DE PAGO

☐ Talón a nombre de HOBBY PRESS, S.A.
☐ Giro postal a nombre de HOBBY PRESS, S.A. n.º
☐ Tarjeta de crédito n.º
☐ Visa ☐ Master Card ☐ American Express

Fecha de caducidad de la tarjeta

Nombre del titular (si es distinto)

☐ (Contrareembolso 950 ptas. más 180 ptas. de gastos de envío y es sólo válida para España)

Fecha y Firma

«Dragons Breed» (realizado por el mismo equipo que hizo «R-Type»), «Ninja Spirit» y «Atomic Robokid». Otros programas en preparación son: «Super Wonder Boy (In Monsterland)», «Galaxy Force», y «Fighter Bomber».

DINAMIC fue una vez más la única compañía española representada con stand en esta feria del software europeo, aunque tenían pocos títulos en exhibición: «Grand Prix Master» y «After the War» en las versiones para Atari y Amiga.

U.S.GOLD, otro de los gigantes del software, también estuvo presente, sorprendiendo a los asistentes con la presencia de

Real como la vida misma



De la compañía americana Accolade merece la pena destacar cinco títulos:

«Day of the Viper» en el que tú eres un Androide especialmente diseñado para explorar todas aquellas partes de la galaxia que en principio son hostiles para los seres humanos. El diablo Gar planea destruir la Liga de los Planetas y es por eso que se te ha encargado la misión de infiltrarte en las defensas del enemigo y aniquilar la flota de androides de Gar.

«Blue Angels» es un simulador de vuelo acrobático con grandes dosis de originalidad. Se trata de conducir todo un escuadrón de aviones en formación. Desde el asiento del piloto pueden verse al resto de las aeronaves y controlar los movimientos relativos de las mismas. Se puede ver la repetición de las figuras más interesantes, tales como el looping, tonel, barrena, etc. Tiene también una opción «entrenamiento» sin la cual sería imposible prosperar.

«The Cycles» consiste en una carrera de motos que permite competir en los quince circuitos de motociclismo más famosos del mundo, entre los que se incluye alguno español.

«Grand Prix Circuit» es un simulador de carreras de coche (otro más a añadir en la larga lista) donde se participa en ocho carreras, eligiendo el equipo al que se quiere pertenecer entre: McLaren, Ferrari o Williams.

«Powerboat Usa» es otra simulación de carreras que Accolade está ultimando actualmente. En esta ocasión se desarrolla a bordo de un vehículo hasta ahora poco explotado por los programas de ordenador: se trata de una «offshore», también conocida como «lancha planeadora», el tipo de moto más rápida que existe.



El Vicepresidente americano de ACCOLADE, nos habló de sus lanzamientos inmediatos: «Blue Angels», «Grand Prix Circuit», etc.

THE PERSONAL COMPUTER SHOW

un fantástico Ferrari Testarossa utilizado para ambientar la presentación del «Turbo Out Run». Durante toda la feria tuvo lugar un concurso cuyo ganador se llevó a casa, como premio, una auténtica máquina arcade del «Turbo Out Run».

Y una vez más tenemos que insistir sobre los juegos de coches, porque este año parece que se ha abierto la veda para este tipo de programas. Además de este «Turbo Out Run» estarán pronto disponibles «Hard Drivin'» de Domark, «Power Drift» de Activision, «HQ Chase» de Ocean, etc.

También había vídeos y demos sobre el que será uno de sus mayores objetivos de ventas: «Moonwalker» de Michael Jackson.

Los dos directivos y dueños de DOMARK, Dominic Wheatley y Mark Strachan, con su habitual buen humor, presentaron sus nuevos productos. Entre ellos «Hard Drivin'» —otro de los simuladores de carreras para estas navidades—; «Toobin», que se trata de un descenso por un río subido en un neumático de coche, y «Pictionary», que incorpora un completo diseñador gráfico con el que cada participante puede describir su dibujo.

EMPIRE es probablemente un nombre poco conocido todavía para el usuario de nuestro país comparativamente con otras grandes marcas de la industria del software. Sin embargo, esto no les impide realizar programas con un alto nivel de calidad, comparable —si no superior— al de otras empresas con nombres mucho más sonoros. De momento presentan —cómo no— un nuevo juego de fútbol (seguro que os lo imaginabais). Se llama «Gazza's Soccer» y la pinta es muy buena, aunque hasta que no tengamos la oportunidad de jugar detenidamente con él, nos reservamos la opinión. Luego está «Space Ace», que más parece una película que un videojuego por la impresionante calidad de sus gráficos.

Una nueva forma de matar

SINCLAIR, que como sabéis es desde hace unos años una marca subsidiaria de AMSTRAD, presentó como gran novedad en lanzamiento en Inglaterra del «Action Pack», que consiste en un paquete integrado de software y hardware: el

Spectrum +3 (o el +2) además de una pistola óptica que sirve para matar marcianos y derivados. Incluye también un lote de juegos de regalo especialmente adaptados para la ocasión, entre los que se encuentra nada menos que el «Operation Wolf» de Ocean.

AMSTRAD mantuvo, como todos los años, un impresionan-

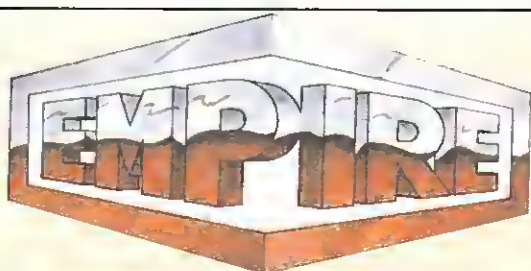


El stand de Ocean, como viene siendo habitual, fue el que más expectación despertó entre los asistentes.

te stand donde en este caso no había ninguna novedad.

Otro tema del que próximamente hablaremos con más detenimiento es el de las pistolas ópticas. «Defender Light-Gun» (pistola de Cheetah) para Spectrum, con seis juegos de regalo, es un buen ejemplo de este tipo de artefacto. MHT, compañía española que como sabéis creó el «Gunstick» parece ser que ha llegado a un acuerdo para distribuirla en Francia a través de UBI SOFT. Otras pistolas similares son «Light Phaser» de Mastertronic y la que Sinclair incluye en su Action Pack.

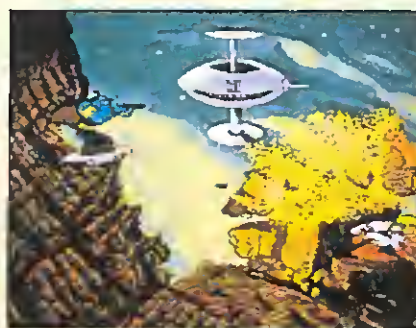
KONIX presentó una especie de silla a la que puede añadirse



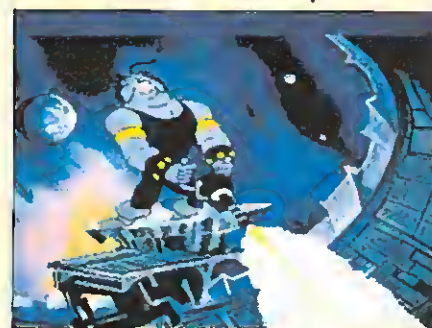
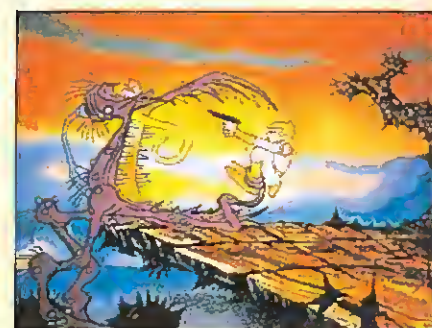
Con el toque de Walt Disney



La fiebre del fútbol ataca con más fuerza que nunca. La aportación de Empire es «Gazza's Soccer».



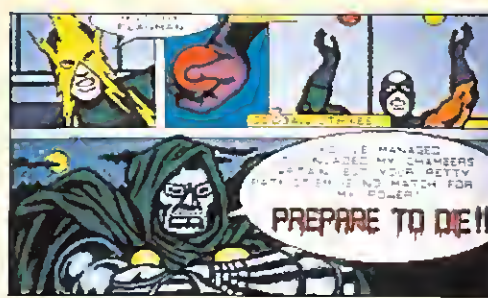
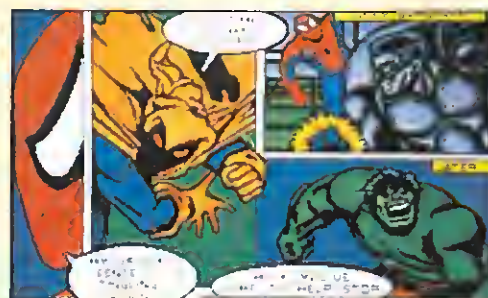
El aspecto de «Space Ace» es bastante semejante al de las películas de dibujos animados. Su calidad gráfica es asombrosa como puede apreciarse.



Un nuevo recorrido a través de los tiempos será la base de un genial arcade.



Los usuarios de dieciséis bits podrán disfrutar dentro de muy poco de esta original aventura plagada de enemigos.



Los dos héroes más conocidos de la Marvel, Spiderman y el Capitán América, serán los protagonistas de un espectacular lanzamiento de Empire.

un monitor, pedales y mando doble (que se convierte en un volante o manillar, dependiendo del caso) con la que se pretende que podamos adaptar cualquier ordenador a las características especiales de cada videojuego de acción: simuladores de vuelo, astronaves, carreras de coches, etc.

Esto es América

La compañía americana SSI (Strategic Simulation Inc.), distribuida en Inglaterra por U.S. Gold presentó una serie de programas que probablemente no vean nunca la luz en el mercado español. Todos ellos son

ocean

La calidad como método de trabajo

Todos los grandes lanzamientos de IMAGINE y de la propia OCEAN estaban presentes en la feria: «Chase HQ», el programa de coches de Ocean (imprescindible para toda compañía que se precie); «Batman» (de sobra conocido por nuestros lectores); «Los Intocables», basado en la película del mismo nombre; «Cabal», el sustituto de Rambo; «Voyager», una aventura en el espacio infinito; «Adidas Golden Shoe», el programa de fútbol (que tampoco podía faltar); «Ivanhoe» basado en el legendario personaje de la épica británica y «Operation Thunderbolt», la segunda parte de «Operation Wolf» (aunque esta vez para dos jugadores).

«F-29 Retaliator» y «Lost Patrol» son también dos excelentes programas de Ocean pero los mencionamos aparte porque desgraciadamente sólo estarán disponibles para Atari y Amiga. La razón es que el primero es un complejísimo simulador de vuelo que resultaría desesperadamente lento. El segundo no puede tampoco versionarse para ocho bits por la enorme cantidad y calidad de sus gráficos.

Como nota curiosa destacar el hecho de que en esta ocasión, por primera vez, no había en todo el stand ni un sólo ordenador. Toda la parte de presentación corría a cargo de grandes vídeos y máquinas Arcade.

En esta misma revista podéis encontrar un amplio reportaje especialmente dedicado a Ocean que tuvimos la oportunidad de realizar en el transcurso de nuestra reciente visita a Manchester.

conversacionales o de estrategia, con algunas dosis de acción. Sólo existen en los formatos PC, Amiga, Atari y Commodore, es decir, los ordenadores que están vigentes en Estados Unidos. Entre ellos cabe destacar por sus gráficos «Hillsfar» o «The battles of Napoleon».

LUCAS FILM, empresa también integrada en la cadena de distribución de U.S. Gold presentó dos únicos productos pero de excepcional calidad: La versión conversacional de «Indiana Jones y la última cruzada» y «La Batalla de Inglaterra: sus mejores horas», que se trata de un simulador de avión de combate con elementos de estrategia incluidos.

El propio director de Lucas film, en el transcurso de una amena charla, nos mostró am-

bos programas.

Del mismo país pero con un producto radicalmente diferente, la compañía ACCOLADE presentó títulos como «Blue Angels», que es un simulador de vuelo en formación, donde es necesario controlar varios aviones simultáneamente.

SIERRA, compañía americana distribuida por Activision, es probablemente otra de esas grandes productoras de software cuyos programas nunca llegarán a España, siendo los mayores creadores de Aventuras conversacionales en Estados Unidos y los auténticos pioneros en añadir gráficos a las aventuras. Sus lanzamientos inmediatos (para aquellos que tengan pensado darse una vuelta por Inglaterra o por los States), son: «Ice Man», «Leisure suit Larry 2»,

«Sorcerian» y «Police Quest II».

Y hablando de compañías americanas, nos llegó el rumor de que en general están atravesando un mal momento, debido a la feroz competencia que reciben por parte de las consolas japonesas (principalmente NINTENDO). Esto ha hecho que la producción de soft para ordenadores personales se vea gravemente afectada y compañías legendarias como por ejemplo EPYX, estén a punto de desaparecer. Esperemos que, por el bien de todos, esto no llegue a suceder.

MIND SCAPE presentó varios juegos entre los que cabe destacar «Fiendish Freddy's Big Top of Fun» (trata de un circo y unos payasos) y «Chessmaster 2100», que como su propio

nombre indica, se trata de un programa de ajedrez, sucesor del aclamado «Chessmaster 2000».

Otro programa que promete de esta misma compañía (aunque todavía no lo hemos visto) es «Beyond the Black Hole». Se trata de una simulación tridimensional que —según sus autores— contiene los más espectaculares efectos visuales en tres dimensiones jamás vistos. Con el programa se incluyen unas gafas imprescindibles para su contemplación.

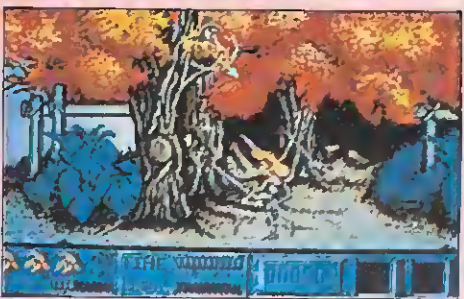
ELITE, la en otros tiempos competencia directa de Ocean, una de las casas de software que ha tenido siempre un producto más selecto, ha caído últimamente en el ostracismo más absoluto. Después de una larga temporada en la que sólo ha pre-



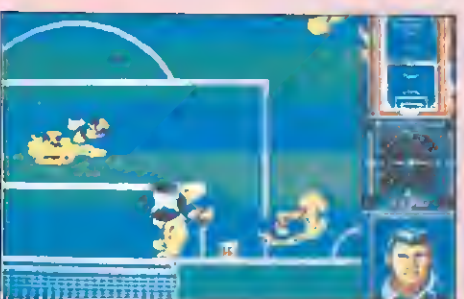
Lost Patrol, versión Amiga.



F-29 Retaliator, versión Amiga.



Ivanhoe, versión Atari.



Soccer, versión Atari.



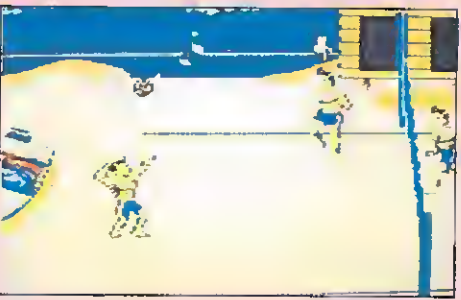
Los Intocables, versión Spectrum.



Chase HQ, versión Atari.



Cabal, versión Atari.



Beach Volley, versión Amstrad.



THE PERSONAL COMPUTER SHOW

sentado recopilaciones de viejos títulos y el relanzamiento de antiguos programas en series baratas, resurge ahora con dos novedades. La primera sólo es novedad a medias, pues se trata del conocido «PAPERBOY», si bien es verdad que no existía versión para 16 bits (Atari, St y PC).

El segundo sí es un lanzamiento verdaderamente nuevo.

Su nombre es «Dogs of the War». Contiene todos los ingredientes que proporcionaron a Elite un éxito más que notable con «Ikari Warriors» o «Commando»: acción, disparos, enemigos por todas partes y la posibilidad de participar dos jugadores de forma simultánea. Como viene siendo habitual en los últimos tiempos, sólo estará dis-



AMSTRAD hizo una operación de imagen, manteniendo un gigantesco stand en el que no había ninguna novedad.



Jesús Alonso, directivo de la compañía española DroSoft, firmó un acuerdo de distribución con ACCOLADE. En la foto, con el vicepresidente de esta compañía.

ACTIVISION

La Ley de las conversiones

«Cazafantasmas II» fue sin duda uno de los programas que más expectación causó. Inspirado naturalmente en la película del mismo nombre, se desarrolla en tres fases independientes: Los cuatro Cazafantasmas son reunidos para salvar Nueva York de las malas influencias de nuevos fantasmas y formas diabólicas. Algo maligno está oculto en el MOMA (Museo de Arte Moderno) y sólo los cazafantasmas pueden descubrirlo y aniquilarlo. La primera fase comienza cuando Van Horne, que ha descendido a las alcantarillas de Nueva York con el propósito de recoger algunas muestras de la presencia diabólica, ve bloqueado su camino de vuelta a la superficie por seres maléficos que le obligan a luchar contra ellos. La segunda fase se desarrolla en la estatua de la libertad, donde hay que disparar contra todo bicho viviente. Por último, existe una tercera fase donde el diablo Vigo desafía a los Cazafantasmas y en la cual se combinan elementos de arcade y de estrategia.

«Altered Beast» es la historia de la hija de Zeus, Athena, que ha sido raptada por Nelf —el señor de las profundidades— y el propio Zeus te ha pedido que acudas a rescatarla. Puedes convertirte en Hombre-Lobo, Hombre-Tigre y Hombre-Oso, y en cada uno de estos estados físicos tienes un tipo de poder diferente.

También tiene un simulador de coches, «Power Drift», en el que se puede elegir entre doce conductores famosos en el mundo del automovilismo en cinco pruebas distintas, que tienen lugar en 27 circuitos. Se puede conducir en la nieve, el desierto, de día o de noche.

Por lo visto, la técnica utilizada en la programación será una mezcla entre los gráficos vectoriales y los clásicos sprites. Según su director de programación, Charles Cecil, «se trata de algo nunca visto anteriormente en un ordenador personal».



Activision y su aportación a los simuladores deportivos de fútbol: «Fighting Soccer».



Un cazafantasmas anda suelto por la feria.

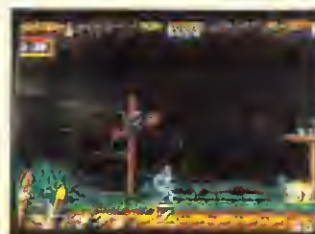
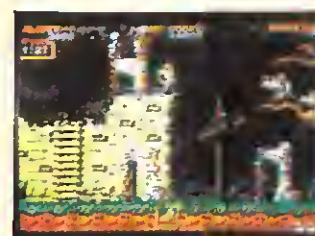


U.S. GOLD

Vertiginosa carrera hacia el éxito

U.S. GOLD, otro de los gigantes del software, también estuvo presente sorprendiendo a los asistentes con la colocación en su stand de un fantástico Ferrari Testarossa utilizado para ambientar la presentación del «Turbo Out Run». Se trata de la segunda parte del aclamado «Out Run», esta vez con nuevos escenarios. «Strider», en sus diferentes versiones, es una de las adaptaciones de máquina arcade más aclamadas, aunque en honor a la verdad hay que decir que la versión de Amiga era muy superior a las restantes y que concretamente la de Spectrum estaba muy por debajo del estándar de calidad a que U.S. Gold nos tiene acostumbrados. «Ghouls'n' Ghosts» es la segunda parte de «Ghost'n Goblins», versionado en su día por Elite. En esta ocasión los señores de U.S. Gold sí se han tomado la molestia de hacer una excelente conversión para Spectrum de la máquina arcade.

Por último, como no, también había vídeos y demos del «Moonwalker», que como todo el mundo sabe, está basado en la película de Michael Jackson. Aunque todavía no está acabado, las imágenes que hemos podido ver son un excelente presagio de calidad, sobre todo en las versiones de 16 bits.



«Ghouls'n' Ghost» segunda parte del popular «Ghost'n' Goblins» piensa superar en cifras de ventas a su predecesor.



La máquina original ha alcanzado elevados índices de aceptación.



Los espectaculares gráficos serán también una constante en las conversiones.



El director de LUCAS FILM nos mostró el nuevo Simulador de Vuelo (La batalla de Inglaterra) y el Indiana Jones en su versión conversacional.



La nueva consola de Konix permite al jugador sentarse en una cómoda silla pro- vista de monitor, pedales y mando doble (puede convertirse en un volante o manillar, dependiendo del caso).

Elvira, la sugestiva chica que aparece en la imagen, ha sido la protagonista de una terrorífica película lo será también en el nuevo juego de Tynesoft.



«Moonwalker» será sin duda uno de los títulos que más «sonará» las próximas navidades.



La gran movilidad del protagonista equipado con una peculiar arma será un punto importante.



Un mundo de papel

The Edge tiene la exclusiva de la imagen del gato Garfield y está preparando una nueva aventura de este simpático personaje. Esta vez se llama «Winter Tail», o lo que es lo mismo, «El cuento de Invierno», muy a propósito para estas fechas. Garfield se desplaza en sueños a las pistas de esquí de los Alpes del norte de Italia con el propósito de encontrar la mayor fábrica de lasaña del mundo. Fracasado su intento decide ir a los Alpes suizos para encontrar la mayor fábrica de chocolate. El programa ofrece una mezcla de arcade, simulación, estrategia y aventura.

Otro personaje que sin duda causará furor es Snoopy, que protagoniza un programa en el que intervienen todos sus amigos de la serie Peanuts: El propio Snoopy, Linus, etc.

En otro orden de cosas pero sin salirse del ámbito del comic, han comprado los derechos de aquellos fantásticos personajes de la Marvel, «X-Men», que se llamaron en España «La Patrulla X».

Se trata de una organización integrada por cinco superhéroes cada uno de los cuales pone sus poderes al servicio de una causa común: la lucha contra el mal.

La Patrulla X verá plasmadas sus aventuras en un total de tres juegos, el primero de los cuales estará disponible para diciembre.



«Snoopy» y «Garfield» son los simpáticos personajes que amenizarán la Navidad. La lectura de sus historietas va a ser imprescindible.

Los fantásticos personajes de la «Patrulla X» protagonizarán una nueva aventura.



«The Punisher», acción por todo lo alto en un trepidante arcade.



ponible en Atari y Amiga.

ELECTRONICS ARTS, otra de las compañías de origen americano, presentaba dos novedades: la primera, la versión PC de uno de los programas que han sido más aclamados en toda Europa en el último año: «Populous». Hasta ahora, sólo los usuarios de Amiga y Atari podían «jugar a ser Dios», como dice en la publicidad. «Populous» ha vendido en toda Europa unas 70.000 unidades y la versión de PC, que ha sido cuidada hasta en sus más ínfimos detalles, promete una gran calidad en todos los aspectos: No sólo soporta todas las tarjetas gráficas que existen actualmente (Hércules, CGA, EGA y VGA) sino que además tiene sonidos digitalizados, compatibles con las tarjetas Adlib, Covox y Roland, que proporcionan sonido en estereo de alta fidelidad.

El otro programa, también en versión PC por el momento, es «Budokan», donde por primera vez se unen en un sólo programa de artes marciales los gráficos de calidad y la rapidez de acción y animación. El jugador comienza su andadura como un novicio que tiene que aprender con su maestro, tanto las difíciles artes y técnicas de lucha orientales como toda la filosofía en la que se basan. Una vez que el jugador ha adquirido la suficiente experiencia, se enfrentará sucesivamente a doce contrincantes. Si logra vencerlos, regresará al «dojo» donde se iniciará en técnicas más avanzadas como por ejemplo, el manejo del palo.

Por supuesto, había también gran cantidad de compañías menos relevantes y con productos más o menos mediocres o ya conocidos, series baratas, etc. pero pensamos que una gran parte de nuestra labor informativa es precisamente la responsabilidad de aconsejar al lector y ayudarle a decidir entre la saturación de novedades y es por esto que hemos decidido mencionar sólo a los que más se lo merecen.

GOMEZ & GOMEZ

CARGADOR UNIVERSAL

de código máquina Spectrum

Todos los programas en Código Máquina se presentan en formato hexadecimal. Los valores hexadecimales se agrupan en bloques de 20 cifras, con un número de línea y otro de control; esto es lo que denominamos **Código Fuente**. Para que el código fuente pueda ser entendido por el ordenador éste debe transformarse en números decimales, que constituyen el **Código Objeto**.

Esta operación, que transforma el código fuente en código objeto se llama **DUMPING**, que es un volcado en la memoria de los datos.

Una vez tecleado el programa cargador lo salvaremos haciendo GO TO 9900. Tras esto el programa se pondrá en funcionamiento automáticamente. Si por cualquier razón, intencionada o no, se detuviese durante su utilización es imprescindible teclear "GO TO MENU". Nunca RUN ni ningún tipo de CLEAR, ya que estos dos comandos destruyen las variables y con ellas, el código fuente que hubiera almacenado en memoria hasta ese momento.

Una vez cargado el programa Cargador Universal se autoejecutará presentando en

la parte inferior de la pantalla un menú de opciones, a cada una de las cuales se accede pulsando la tecla que corresponde con su inicial.

INPUT. Sirve para introducir las líneas de **Código Fuente**. El programa solicitará en esta opción el **número de línea** que vamos a teclear, los datos correspondientes a la misma y si no hemos cometido ningún error al teclear, el **control** situado a la derecha de la línea. Este proceso se repetirá con todas las líneas del listado.

TEST. Esta opción sirve para listar en pantalla las líneas de datos que hayamos introduci-

Cómo utilizar el Cargador Universal

La mayoría de los cargadores para Spectrum publicados en constan de dos listados que se complementan. Para utilizarlos es preciso seguir los siguientes pasos:

1. El programa Cargador Universal debe estar grabado previamente. Si no es así lo teclearemos y lo guardaremos en una cinta o disco, usando GO TO 9900.
2. Tecleamos el listado 1 (programa Basic) y los salvamos con SAVE (NOMBRE) LINE 1. Donde NOMBRE será cualquier dato que nos ayude a encontrarlo.
3. Cargamos el programa CARGADOR UNIVERSAL y cuando aparezca el menú de opciones (INPUT, LOAD, SAVE, DUMP, TEST) elegiremos la opción INPUT (I).
4. En este momento procederemos a introducir el listado 2 (C/M). En la parte inferior de la pantalla aparece la palabra LINEA. Teclearemos el número de línea comenzando por la primera y pulsamos ENTER.
5. Introducimos los DATOS, que serán siempre los 20 números y letras que se encuentran a continuación. Al terminar pulsaremos ENTER.
6. El ordenador nos pedirá el CONTROL, que es la suma de todos los datos. Daremos el número que se encuentra al final de cada línea. Repetiremos la operación hasta terminar.
7. Cuando hayamos tecleado todas las líneas, pulsaremos ENTER directamente y aparecerá un nuevo menú.
8. Procedemos entonces a realizar el DUMP pulsando la tecla D.
9. La dirección del DUMP figura siempre cerca del listado en formato Cargador Universal, pero si éste no apareciera es aconsejable indicar la dirección 40000.
10. Una vez realizado esto aparecerá de nuevo el menú de opciones. Eligiendo la opción SAVE aparecerá un nuevo menú (FUENTE, OBJETO, RETURN). Si el listado es muy extenso y no lo hemos terminado, podemos continuar en otro momento; para ello debemos salvar lo que hayamos tecleado pulsando F(FUENTE). Pero si lo hemos terminado y realizado el DUMP, salvaremos el código objeto pulsando O (OBJETO).
11. El programa nos volverá a pedir la dirección. Daremos la misma que utilizamos para el DUMP. Luego, nos pedirá el número de bytes que deseamos salvar a partir de la dirección indicada. Este dato también figura junto al DUMP. Por último, el programa nos pedirá el nombre con el que deseamos grabar el bloque de bytes.
12. En pantalla aparecerá «Pulsa una tecla para grabar». Pondremos la cinta donde grabamos el listado 1 y pulsando una tecla grabaremos el listado 2 a continuación.
13. Ya sólo nos hace falta cargar lo que hemos grabado y contestar a las preguntas en el caso de que las hubiere. Cuando lo hayamos hecho cargaremos a continuación la cinta original del juego.

do hasta ese momento. También permite averiguar si una determinada línea ha sido admitida como correcta; si no ha sido aceptada no aparecerá en el listado.

DUMP. Este comando vuelca el contenido de la variable a\$ en memoria a partir de la dirección que se especifique. Esta operación es obligatoria antes de grabar cualquier rutina o programa en Código Máquina (código objeto) que hayamos tecleado. Durante el tiempo que dura la operación de volcado se nos muestra en pantalla la dirección inicial y las que restan en ese momento.

En algunos casos puede ocurrir que al intentar volcar el **Código Fuente** en memoria nos aparezca el mensaje «espacio de trabajo». Este simplemente quiere decir que hemos intentado volcar el código en una zona de la memoria que el ordenador está utilizando para sus cálculos. En este caso debemos elegir una dirección más apropiada.

SAVE. Este comando nos permite salvar el **Código Fuente** (si no hemos terminado de teclear el listado) o el **Código Objeto** para su posterior utilización. Nunca podrá utilizarse ni salvarse el **Código Objeto** si antes no se ha procedido a su volcado en memoria mediante el comando DUMP.

LOAD. Cuando el número de datos a teclear es grande es normal realizar el trabajo en varias partes. Para ello, tras salvar previamente el **Código Fuente**, lo recuperaremos para continuar trabajando con LOAD. Al cargarse el código el ordenador nos indicará cuál fue la última línea tecleada.

NOTA: este cargador está preparado para los usuarios del Spectrum +3, por lo que los usuarios de otros modelos de la gama Sinclair, tanto de 48 como de 128 K, deberán realizar unas pequeñas adaptaciones para que funcione correctamente.

— Suprimir la instrucción CAT de las líneas 7015, 7260 y 8010. En toda operación de carga se debe indicar el nombre del bloque (sin la extensión «FTE») que se desee almacenar en memoria.

```

2 REM
3 REM CARGADOR +3 MICROMANIA
4 REM
5 CLEAR 65536: LET menu=6000
10 FOR n=65519 TO 65535
12 READ c: POKE n,c: NEXT n
15 DATA 42,75,94,126,254,193,4
6,6,205,184,25,235,24,245,34,65,
401
76 LET a$="": POKE 23658,8
100 LET a=10: LET b=11: LET c=1
2 LET d=13: LET e=14: LET f=15
200 LET i=1: GO TO 6000
1000 REM **BUCLE PRINCIPAL**
1001 INPUT "LINEA "; LINE 15: IF
15= THEN GO TO 6000
1002 FOR n=1 TO LEN 15
1003 IF 15(n)="" OR 15(n)="" THEN
HEN GO TO 1001
1004 NEXT n: LET linen=VAL 15
1005 IF linen<1 THEN POKE 23658
9,PEEK 23659-1: GO SUB 5000: GO
TO 1000
1007 INPUT
DATOS "; LINE d$
1008 IF d$="" THEN GO TO 6000
1009 LET cx=24-PEEK 23659: PRINT
AT cx,d$:AT cx,21,CHR$ 138: L
INEA "11
1010 IF LEN d$>20 THEN GO SUB 5
000: GO TO 1000
1020 FOR n=1 TO 20
1110 LET w$=d$(n)
1150 IF w$<CHR$ 47 AND w$<CHR$ 5
8 OR w$<CHR$ 64 AND w$<CHR$ 71 T
HEN GO TO 1170
1160 PRINT AT cx,n-1: FLASH 1: O
VER 1: " "; GO SUB 5000: GO TO 10
00
1200 NEXT n: LET ch=0
1210 FOR n=1 TO 20 STEP 2
1215 LET he=VAL d$(n)*16+VAL d$(
n+1): LET ch=ch+he: NEXT n
1250 LET ct=0: INPUT "CONTROL "
ct
1260 IF ct<>ch THEN GO SUB 5000
GO TO 1000
1300 LET as=a$+d$
2000 LET i=1: GO TO 1000
5000 BEEP 2,0: OUT 254,2: POKE
23659,PEEK 23659-1: RETURN
6000 REM **MENU PRINCIPAL**
6005 PRINT @: INK 7: PAPER 1:
INPUT LOAD SAVE DUMP TEST
6100 LET i$=INKEY$ IF i$="" THEN
N GO TO 6100
6200 IF i$="I" THEN GO TO 1000
6210 IF i$="S" THEN GO TO 7000
6220 IF i$="L" THEN GO TO 8000
6225 IF i$="T" THEN GO TO 7500
6230 IF i$="D" THEN GO TO 9000
6250 GO TO 6100
7000 REM **SAVE**
7001 PRINT @: PAPER 3: INK 7:
FUENTE(F) OBJETO(O) RETURN(R)
7002 PAUSE 0: IF INKEY$<>"F" AND
INKEY$<>"O" AND INKEY$<>"R" THEN
N GO TO 7002
7003 IF INKEY$="O" THEN GO TO 72
50
7004 IF INKEY$="R" THEN CLS : GO
TO 6000
7005 REM **SAVE DATA**
7006 IF a$="" THEN GO SUB 9500:
GO TO 6000
7008 RANDOMIZE 11
7010 LET a$=CHR$ PEEK 23670+CHR$
PEEK 23671+a$
7015 CLS : CAT : INPUT "NOMBRE (
Save) "; LINE n$: IF n$="" OR LEN
n$>8 THEN GO TO 7015
7020 SAVE n$+".FTE" DATA a$(1)
7030 LET a$=a$(3 TO 1): CLS
7040 GO TO 6000
7250 REM **SAVE CODE**
7255 CLS : INPUT PAPER 3: INK 7:
"DIRECCION (d) "; PAPER 3: INK 7:
"N.BYTES (nb)
7260 CAT : INPUT "NOMBRE (Save) "
LINE n$: IF n$="" OR LEN n$>8
THEN GO TO 7260
7270 SAVE n$+".OBJ" CODE d$,nb
7280 CLS
7300 GO TO 6000
7500 REM **TEST**
7503 IF a$="" THEN GO SUB 9500:
GO TO 6000
7505 CLS : FOR m=1 TO (LEN a$) S
TEP 20
7510 PRINT a$(m TO m*19): "CHR
$ 138: LINEA "INT (m/20)+1
7520 NEXT m: GO TO 6000
8000 REM **LOAD**
8010 CLS : CAT : INPUT "NOMBRE (
Load) "; LINE n$
8020 LOAD n$+".FTE" DATA a$(1)
8025 RANDOMIZE USR 65519
8030 LET i=CODE a$(1)+256*CODE
a$(2): LET a$=a$(3 TO 1)
8035 CLS : PRINT AT 10,5:"Ultima
linea: ";11-1:AT 11,5:"Comenzar
por: ";11
8040 GO TO 6000
9000 REM **DUMPING**
9003 IF a$="" THEN GO SUB 9500
GO TO 6000
9005 INPUT DIRECCION "d1: CLS
9006 IF d1<PEEK 23653+256*PEEK 2
3654 OR (d1+LEN a$)/2>5300 THEN
PRINT FLASH 1:AT 5,0:"ESPACIO D
E TRABAJO": FOR n=1 TO 200: NEXT
n: CLS : GO TO 6000
9007 PRINT AT 9,7: FLASH 1: VOLC
ANDO EN MEMORIA : PRINT AT 7,5:
DIRECCION INICIAL: "d3:
9008 PRINT AT 11,4: INVERSO 1: R
ESTAN: "AT 11,17: DIRECCIONES
9010 FOR n=1 TO (LEN a$) STEP 2
9015 POKE d1,VAL a$(n)*16+VAL a$(
n+1): LET d1=d1+1
9018 PRINT AT 11,12:INT (LEN a$
2-n/2):
9020 NEXT n: CLS : PRINT AT 10,5
: FLASH 1:"VOLCADO COMPLETO": F
OR n=1 TO 100: NEXT n: CLS: GO T
O 6000
9500 REM **SUBROUTINA MEMORIA VACIA**
9501 CLS : PRINT @: FLASH 1: N
O EXISTE NINGUN CODIGO FUENTE
PAUSE 300: CLS: RETURN
9900 CLEAR : SAVE CARGADOR LIN
E 1: RUN

```

SUSCRÍBETE
por sólo

2.100 pts.

Sólo para adictos

Mania

...y consigue nuestro fabuloso libro de POKES 2
imprescindible para tu ordenador

Recorta a copia este cupón y envíalo a HOBBY PRESS, S.A.
Apartado de Correos 232 Alcobendas (Madrid).

☐ Sí, deseo suscribirme a la revista MICROMANIA por un año (12 números) al precio de 2.100 ptas.

Nombre _____
Apellidos _____
Domicilio _____
Localidad _____ Provincia _____
C. Postal _____ Teléfono _____
Fecha de Nacimiento _____

(Para agilizar tu envío, es importante que indiques el código postal)

FORMA DE PAGO

- ☐ Talón a nombre de HOBBY PRESS, S.A.
☐ Gira postal a nombre de HOBBY PRESS, S.A. n.º _____
☐ Contra reembolso (supone 180 ptas. más de gastos de envío y es válido sólo para España)
☐ Mediante tarjeta de crédito n.º _____
☐ Visa ☐ Master Card ☐ American Express

Fecha de caducidad de la tarjeta _____

Nombre del titular (si es distinto) _____

Fecha y Firma _____

Esta oferta es sólo válida para España.

Si lo prefieres
suscríbete por teléfono
(91) 734 65 00



Esta oferta sólo es válida para Español.

SILK WORM

AMSTRAD

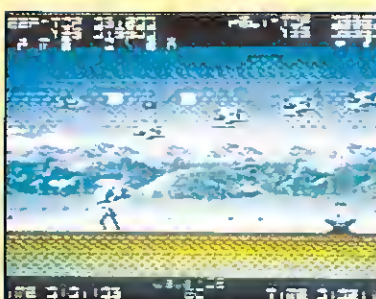
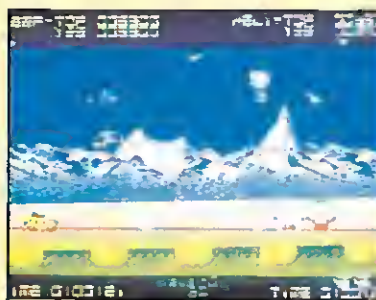
```

10 REM Cargador Silk Worm
20 REM Pedro Jose Rodriguez 16-6-89
30 MEMORY &3FFF:MODE 1:PRINT"Pokeando co
digo maquina..":PRINT:lin=110:dir=&8000:
GOSUB 90:lin=600:dir=&BF00:GOSUB 90:CLS
40 INPUT"Vidas infinitas":a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &BF40,0
50 INPUT"Inmunidad parcial":a$:IF UPPER$
(a$)="S"THEN POKE &BF45,&C9
60 INPUT"Reloj parado":a$:IF UPPER$(a$)=
"S"THEN POKE &BF4A,0
70 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
":FOR n=1 TO 1000:NEXT
80 CALL &BD37:MODE 1:LOAD"!."&4000:MODE
0:FOR n=0 TO 15:READ a:INK n.a:NEXT:FOR
n=1 TO 200:NEXT:CALL &BF00
90 READ a$:IF a$=""THEN RETURN
100 READ con:sum=0:FOR n=1 TO 20 STEP 2:
byte=VAL("&"+MID$(a$,n,2)):POKE dir,byte
:sum=sum+byte:dir=dir+1:NEXT:IF sum<>con
THEN PRINT"Error en la linea"lin ELSE l
in=lin+10:GOTO 90
110 DATA D1D8FE01067F3E10ED79.1041
120 DATA 3E54ED79D9E1D9D818E0.1627
130 DATA 3D20FDA724C8D6F5ED78.1357
140 DATA A9E68028F5067F3E10ED.1260
150 DATA 79792F4FD97D3CE60F6F.1126
160 DATA F620D917ED7937C93D20.1225
170 DATA FDA724C806F5ED78A9E6.1663
180 DATA 8028F5067F3E10ED7979.1103
190 DATA 2F4F1F3E2A173DED7937.758
200 DATA C906F63E10ED79D9E52E.1381
210 DATA 00D92172A6E506F5ED78.1367
220 DATA E6804FCD82A630F82115.1291
230 DATA 0410FE287CB520F93E0A.975
240 DATA CD82A630EA26C43E1CCD.1312
250 DATA 82A630E13EDABC38F226.1373
260 DATA C43E1CCD82A630D33EDA.1326
270 DATA BC38E4FD21B4A8FD6ED0.1469
280 DATA 26C43E1CCD82A630BE3E.1125
290 DATA D78C30DD2C20EF26703E.1199
300 DATA 1CCD82A630AD3E1CCD82.1175
310 DATA A630A67CFECD300EFE9C.1435
320 DATA 30CFFD23FD7DFEB820CB.1594
330 DATA 18C53E0B26802E083E0B.587
340 DATA 18023E09CDA8A6D03EDB.917
350 DATA CDA8A6D03E9FBCCB1526.1418
360 DATA 80D256A73E1DBDC262A6.1329
370 DATA 00AF0826A12E01FD2140.779
380 DATA 003ED0418173E75ADC65E.757
390 DATA DD7700DD231B26A12E01.869
400 DATA 2ED13E0118023ED9CDA8.580
410 DATA A6D03E0BCDA8A6D03ECO.1448
420 DATA BCC81526A1D296A708AD.1319
430 DATA 087AB320CEC36EA63E75.1197
440 DATA ADC65EDD7700DD231B2E.1134
450 DATA 023E042683CD33A8D0FD.1170
460 DATA 7E04B7285A6901007F00.676
470 DATA 0000FD4E00FD4601DD21.909
480 DATA 0000DD094D3E012E0226.456
490 DATA B3CD33A8D03E7F8D2803.1232
500 DATA 32B3A82E023E0826B3CD.937
510 DATA 33A8D0FD5E02FD560369.1223
520 DATA 010500FD094D78B226A1.845
530 DATA 2E013E01C298A7116EA6.916
540 DATA ED53B4A7119BA7D5ED5B.1547
550 DATA D6A8C3ACA63E06000018.1007
560 DATA 863E0DCDA8A63E1DCDA8.1247
570 DATA A6D03EDBCCB1526B3D2.1494
580 DATA 31A8C900000000000000.418
590 DATA *
600 DATA F3210080116EA601D901.916
610 DATA EDB03EC73262A63EC332.1295
620 DATA B0A82164A822B1A8AF32.1249
630 DATA B3A8211E2A22B4A8212E.907
640 DATA 222B6A8DD21B8A811C2.1235
650 DATA 00CDC9A6213FBF2278A9.1182
660 DATA C3E2A83E3532694D3EFD.1251
670 DATA 3213673E3432B257C3FE.1050
680 DATA 99000000000000000000.153
690 DATA *
700 DATA 0.13.9.19.5.15.11.3.1.24.20.0.6
.16.12.26

```

SILK WORM

COMMODORE



```

1 REM*****
2 REM*
3 REM* SILKWORM (COMMODORE 64)
4 REM* (C) JOSE DOS SANTOS 1989
5 REM*
6 REM*****
7 POKE53280.1:POKE53281.1:PRINTCHR$(147
):POKE646,5
8 FORN=272TO347:READA:POKEN.A:S=S+A:NEX
T
9 IFS<>8219THENPRINT"ERROR EN DATAS":EN
D
10 INPUT"JUEGO SIN ENEMIGOS (S/N)":A$
11 IFA$="N"THENPOKE298,44:POKE303,44:PO
KE308,44
12 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)":A$
13 IFA$="N"THENPOKE313,44:POKE318,44:PO
KE323,44
14 INPUT"INMUNIDAD (S/N)":A$
15 IFA$="N"THENPOKE328,44:POKE333,44:PO
KE338,44
16 PRINT:PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA
UNA TECLA"
17 POKE53280.PEEK(162):GETA$:IFA$=""THE
N17
18 POKE816,16:POKE817,1:POKE2050,0:LOAD
19 DATA32,165,244,169,173,141,103,3,169
,32,141,150,4,169,40,141,151
20 DATA4,169,1,141,152,4,96,169,173,141
,117,8,169,145,141,119,8
21 DATA169,126,141,120,8,169,0,141,122,
8,169,105,141,124,8,169,80
22 DATA141,125,8,169,96,141,127,8,169,4
6,141,129,8,169,80,141,130
23 DATA8,238,32,208,96,74,68,83

```

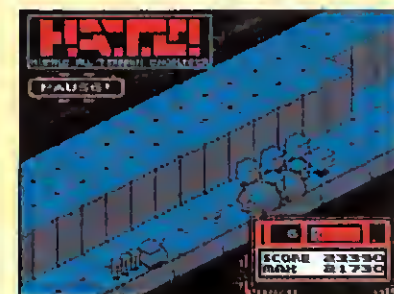
H.A.T.E.

COMMODORE

```

1 REM*****
2 REM*
3 REM* H.A.T.E (COMMODORE 64)
4 REM* (C) JOSE DOS SANTOS TORRIJOS
5 REM*
6 REM*****
7 FORN=272TO336:READA:POKEN.A:S=S+A:NEX
TN
8 IFS<>7383THENPRINT"ERROR EN DATAS":EN
D
9 POKE53281.1:POKE53280.1:POKE646,5:PRI
NTCHR$(147)
10 INPUT"INMUNIDAD (S/N)":A$:IFA$="N"TH
ENPOKE316,44:POKE321,44
11 INPUT"NIVEL INICIAL (1-30)":N:IFN<1
OR N>30 THEN11
12 POKE302,N:PRINT:PRINT"PREPARA LA CIN
TA Y PULSA UNA TECLA"
13 POKE53280.PEEK(162):GETA$:IFA$=""THE
N13
14 POKE816,16:POKE817,1:POKE2050,0:LOAD
15 DATA32,165,244,169,24,141,208,8,169,
57,141,209,8,76,16,8,169
16 DATA45,141,122,7,169,1,141,123,7,76,
0,7,169,3,141,254,156
17 DATA169,234,173,228,132,173,229,132,
169,71,141,197,131,169,1,141,198
18 DATA131,76,84,64,169,4,133,66,76,127
,134,74,68,83

```



INDY

INDIANA JONES™



y la Ultima Cruzada

UN GRAN JUEGO DE ACCION REALIZADO
POR EL MISMO EQUIPO QUE HA HECHO LA PELICULA

ERBE

LUCASFILM
GAMES

ULTIMATE GOLD

TM and © 1989 LUCASFILM LTD. (LFL). Todos los derechos reservados.
Distribuido exclusivamente por ERBE SOFTWARE, S.A.

C/ SERRANO, 240 - 28016 MADRID
TELEF. 456 16 50

CARGADORES

CYBERNOID

AMIGA



```
REM #####
REM # CARGADOR 'CYBERNOID' (AMIGA) - (C) 1989 TONI VERDU / MICROMANIA #
REM #####
DIM CX(256):DEF FNU=(UCASE$(V$)="N"):CH=0:V$="":I=0:V=&H6002
WHILE V$(">5555"):READ V$:CX(I)=VAL("&H"+V$):CH=CH+CX(I):I=I+1:WEND
IF CH(>991923& THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA !":END
INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N) ";V$:IF FNU THEN CX(92)=V
INPUT "ARMAS INFINITAS (S/N) ";V$:IF FNU THEN CX(94)=V+20
INPUT "INMUNIDAD (S/N) ";V$:IF FNU THEN CX(106)=V+2
CLS:PRINT "OK. INSERTA EL DISCO 'CYBERNOID' EN LA UNIDAD DFO:":PRINT
PRINT "-LA INMUNIDAD NO ES EFECTIVA CON LAS BARRERAS ELECTRICAS DEL NIVEL 4"
PRINT "-EL PROGRAMA INCLUYE LA OPCION 'CHEAT MODE':"
PRINT " 1) TECLAR 'RAISTLIN' + ESPACIO EN LA PANTALLA DEL MENU INICIAL"
PRINT " PARA OBTENER VIDAS INFINITAS Y ACCESO A LA OPCION 2."
PRINT " 2) DURANTE EL JUEGO, PULSAR ESPACIO + 'N' PARA PASAR AL SIGUIENTE"
PRINT " NIVEL.":C=VARPTR(CX(0)):CALL C
DATA 41fa,0018,43f9,0007,fe00,45fa,00d4,12d8,b5c8,66fa,4ef9,0007,fe00,2c78
DATA 0004,41fa,002e,2d48,002e,41ee,0022,7016,4281,d258,51c8,fffc,4641,3d41
DATA 0052,0839,0004,00bf,e001,66f6,21fc,00fc,0002,0080,4e40,48e7,0082,2c78
DATA 0004,42ae,002e,41fa,0012,216e,fe3a,0002,2d48,fe3a,4cdf,4100,4e75,4eb9
DATA 544f,4e49,0c94,444f,5300,661e,2d7a,fff2,fe3a,397c,6002,0052,41fa,0012
DATA 2948,007e,397c,4ef9,007c,4eec,000c,4e75,0c80,ffff,ffff,6706,4ef9,0000
DATA 00ca,41fa,0014,43f8,0084,45fa,0096,12d8,b5c8,66fa,4ef8,0084,31fc,4ef9
DATA 0f72,41fa,000a,21c8,0f74,4ef8,0484,0c68,01ae,0050,6666,48e7,fffe,d1fc
DATA 0001,0000,303c,4a79,323c,6002,3141,aace,3141,3aaa,3141,5b22,317c,6006
DATA 95e0,317c,6006,923a,3141,40ae,3141,457e,3141,549c,3140,ab14,3140,3ade
DATA 4e75,0000,0000,303c,004a,41f9,0001,0000,1140,035c,1140,562a,1140,580c
DATA 1140,57fa,1140,588a,1140,58b4,1140,56d8,317c,08e8,4976,4ef9,0000,ee8c
```

THE DEEP

AMIGA



```
REM #####
REM # CARGADOR 'THE DEEP' (AMIGA) - (C) 1989 TONI VERDU / MICROMANIA #
REM #####
DIM CX(256):DEF FNU=(UCASE$(V$)="N"):CH=0:V$="":I=0:V1=&H600A:V2=&H601A
WHILE V$(">5555"):READ V$:CX(I)=VAL("&H"+V$):CH=CH+CX(I):I=I+1:WEND
IF CH(>1527586& THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA !":END
INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N) ";V$:IF FNU THEN CX(118)=V1
INPUT "CARGAS INFINITAS (S/N) ";V$:IF FNU THEN CX(124)=V1
INPUT "'PODS' INFINITOS (S/N) ";V$:IF FNU THEN CX(136)=V2:V2=CX(152)=V1+4
INPUT "DISPAROS DE LOS 'PODS' INFINITOS (S/N) ";V$:IF FNU THEN CX(130)=V1
CLS:PRINT "OK. INSERTA EL DISCO 'THE DEEP' EN LA UNIDAD DFO:":
C=VARPTR(CX(0)):CALL C
DATA 41fa,0018,43f9,0007,fe00,45fa,013e,12d8,b5c8,66fa,4ef9,0007,fe00,2c78
DATA 0004,41fa,002e,2d48,002e,41ee,0022,7016,4281,d258,51c8,fffc,4641,3d41
DATA 0052,0839,0004,00bf,e001,66f6,21fc,00fc,0002,0080,4e40,48e7,0082,2c78
DATA 0004,42ae,002e,41fa,0012,216e,fe3a,0002,2d48,fe3a,4cdf,4100,4e75,4eb9
DATA 544f,4e49,0c94,444f,5300,661e,2d7a,fff2,fe3a,397c,6002,0052,41fa,0012
DATA 2948,007e,397c,4ef9,007c,4eec,000c,4e75,0c80,ffff,ffff,6706,4ef9,0000
DATA 00ca,41fa,0014,43f8,0084,45fa,0096,12d8,b5c8,66fa,4ef8,0084,31fc,4ef9
DATA 0f72,41fa,000a,21c8,0f74,4ef8,0484,0c68,01ae,0050,6666,48e7,fffe,d1fc
DATA 0001,0000,303c,4a79,323c,6002,3141,aace,3141,3aaa,3141,5b22,317c,6006
DATA 95e0,317c,6006,923a,3141,40ae,3141,457e,3141,549c,3140,ab14,3140,3ade
DATA 4e75,0000,0000,303c,004a,41f9,0001,0000,1140,035c,1140,562a,1140,580c
DATA 1140,57fa,1140,588a,1140,58b4,1140,56d8,317c,08e8,4976,4ef9,0000,ee8c
```

BATMAN

THE CAPED CRUSADER

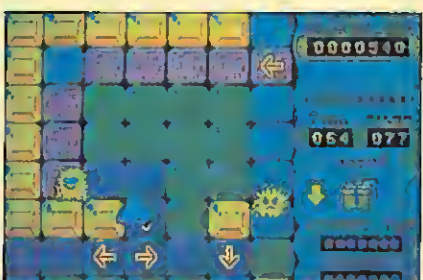
AMIGA



```
REM #####
REM # CARGADOR 'BATMAN' (AMIGA) - (C) 1989 TONI VERDU / MICROMANIA #
REM #####
DIM CX(256):CH=0:V$="":I=0:V=0
WHILE V$(">5555"):READ V$:CX(I)=VAL("&H"+V$):CH=CH+CX(I):I=I+1:WEND
IF CH(>1587113& THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA !":END
INPUT "ENERGIA INFINITA (S/N) ";V$:IF UCASE$(V$)="N" THEN V=29
CLS:PRINT "OK. INSERTA EL DISCO 'BATMAN' EN LA UNIDAD DFO:":
C=VARPTR(CX(0)):CALL C
DATA 41fa,0018,43f9,0007,fe00,45fa,011e,12d8,b5c8,66fa,4ef9,0007,fe00,2c78
DATA 0004,41fa,002e,2d48,002e,41ee,0022,7016,4281,d258,51c8,fffc,4641,3d41
DATA 0052,0839,0004,00bf,e001,66f6,21fc,00fc,0002,0080,4e40,48e7,0082,2c78
DATA 0004,42ae,002e,41fa,0012,216e,fe3a,0002,2d48,fe3a,4cdf,4100,4e75,4eb9
DATA 544f,4e49,0c94,444f,5300,6618,2d7a,fff2,fe3a,41fa,0012,397c,4ef9,01fe
DATA 2948,0200,4eec,000c,4e75,2057,217c,41fa,0646,0086,217c,6106,4ef9,008a
DATA 43fa,001c,2149,008e,317c,4e71,0638,217c,5354,4152,06ce,317c,5400,06d2
DATA 4e75,33fc,4ef9,0007,060a,43fa,000a,23c9,0007,060c,4ed0,4278,00ec,303c
DATA 6002,b1fc,0000,4f2a,671e,31c0,50cc,31c0,52da,31c0,5f0e,31c0,6542,31c0
DATA 654c,31c0,68aa,31c0,8130,4ed0,31c0,52ca,31c0,54d0,31c0,5f2a,31c0,6498
DATA 31c0,653e,31c0,6548,31c0,688c,31c0,8256,4ed0,5555
```

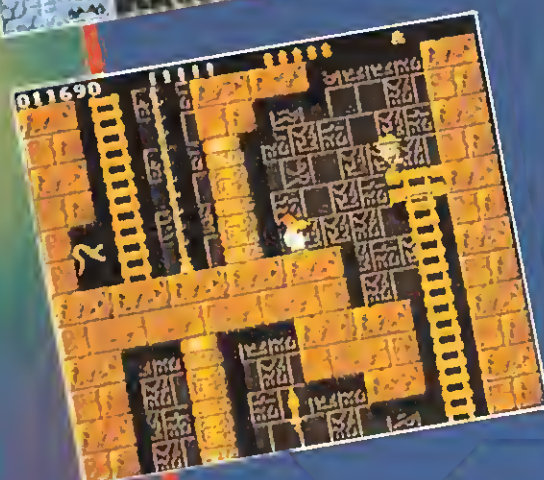
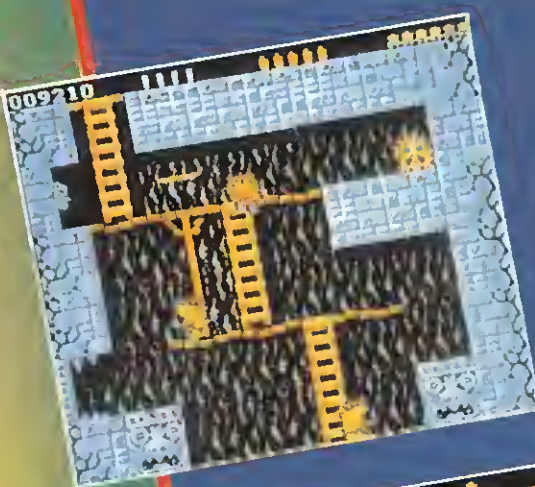
SKWEEK

AMIGA



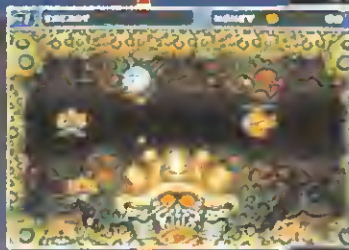
```
REM #####
REM # CARGADOR 'SKWEEK' (AMIGA) - (C) 1989 TONI VERDU / MICROMANIA #
REM #####
CH=0:DIM CX(256):DEF FN U=(UCASE$(V$)="N"):V$="":I=0:V=&H6006
WHILE V$(">5555"):READ V$:CX(I)=VAL("&H"+V$):CH=CH+CX(I):I=I+1:WEND
IF CH(>942184& THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA !":END
INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N) ";V$:IF FNU THEN CX(87)=V
INPUT "TIEMPO INFINITO (S/N) ";V$:IF FNU THEN CX(91)=V
INPUT "NIVEL INICIAL (1-99) ";V$:IF (V<1) OR (V>99) THEN V=1
CX(97)=V-1:C=VARPTR(CX(0)):CALL C
CLS:PRINT "OK. INSERTA EL DISCO 'SKWEEK' EN LA UNIDAD DFO:":CALL C
DATA 41fa,0018,43f9,0007,fe00,45fa,00e6,12d8,b5c8,66fa,4ef9,0007,fe00,2c79
DATA 0000,0004,41fa,0030,2d48,002e,41ee,0022,7016,4281,d258,51c8,fffc,4641
DATA 3d41,0052,0839,0004,00bf,e001,66f6,23fc,00fc,0002,0000,0080,4e40,48e7
DATA 0082,2c79,0000,0004,42ae,002e,41fa,0012,216e,fe3a,0002,2d48,fe3a,4cdf
DATA 4100,4e75,4eb9,544f,4e49,0c94,444f,5300,662a,2d7a,fff2,fe3a,48e7,8080
DATA 41fa,0020,2008,06ac,00dd,cc01,0004,91ac,0004,397c,4ef9,0152,2948,0154
DATA 4cdf,0101,4e75,33fc,4a79,0000,6616,33fc,4e75,0000,3408,23fc,33fc,0062
DATA 0001,1e50,23fc,0000,002a,0001,1e54,33fc,4e75,0001,1e58,33fc,4eb9,0000
DATA 49ae,23fc,0001,1e50,0000,49b0,4ef9,0000,0008,5555
```


FIREBIRD



ACTION FIGHTER

rem



Mr. HELI

TM



CARGADORES

007 LICENCIA PARA MATAR AMSTRAD

```

10 REM Cargador Licence to kill
20 REM Pedro Jose Rodriguez 30-8-89
30 MOOE 1:MEMORY &3FFF:PRINT"Pokeando co
digo maquina...":lin=130:dir=&8000:GOSUB
110:lin=730:dir=&BF00:GOSUB 110:CLS
40 INPUT"Vidas infinitas":a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &8F11,0:POKE &8F16,&A7
50 INPUT"Immune a los disparos":a$:IF UP
PER$(a$)="S"THEN POKE &8F27,0:POKE &8F2C
.0
60 INPUT"Bonus infinitos":a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &8F3A,&20
70 INPUT"Balas infinitas":a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &8F3F,0
80 INPUT"Super-puntuacion":a$:IF UPPER$(
a$)="S"THEN POKE &8F44,&35
90 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
":FOR n=1 TO 1000:NEXT
100 MOOE 1:CALL &8D37:LOAD"! ".&4000:CALL
&8F00
110 READ a$:IF a$=""THEN RETURN
120 READ con:sum=0:FOR n=1 TO 20 STEP 2:
byte=VAL("&"+MID$(a$,n,2)):POKE dir,byte
:sum=sum+byte:dir=dir+1:NEXT:IF sum=con
THEN lin=lin+10:GOTO 110 ELSE PRINT"Erro
r en la linea"lin:ENO
130 DATA C3ACAC544B434E5E4C50.1106
140 DATA 535A46445C59404B4754.786
150 DATA 3EC932EE8DC905CD24AC.1567
160 DATA D1D8B7C818F62E55CD7F.1541
170 DATA AC0011000062C07FACD0.1207
180 DATA EB060009E82520F46179.1016
190 DATA 924F9F47E809E8CD7FAC.1438
200 DATA 007ACB3FC83F8A9438EA.1438
210 DATA 9138E77A1F8A6722AAAC.1202
220 DATA C065ACD021A9ACAEC037.1481
230 DATA C9D51E082AAAAC085AC.1346
240 DATA DC8EAC300A7C919FC812.1241
250 DATA 1D20E07A37D1C906F4ED.1372
260 DATA 78E604ED5FC6030F0FE6.1147
270 DATA 1F4F06F579C6024F380E.831
280 DATA E078A0E68020F3AFED4F.1654
290 DATA CB0D37C9AFED4F3CC900.1224
300 DATA 0000F33100C0018C7FED.989
310 DATA 492103ACAFED0794E23ED.1164
320 DATA 493CFE1120F501E8FEED.1405
330 DATA 491102ADD5D9C5D9CD08.1322
340 DATA A0D9C1093AE1ACB7C414.1654
350 DATA ACF8C310BF0054484520.1082
360 DATA 40415354455220484143.696
370 DATA 4845522052554C455320.685
380 DATA 4F2E48E202121210100.378
390 DATA F6E049C7010EF4ED4901.1325
400 DATA D0F6E0490E10ED490192.1251
410 DATA F7ED490158F6ED49AFED.1614
420 DATA 4732A9ACCD1AAC00D021.1327
430 DATA E2AC1E20CDF2A0D00D8E.1699
440 DATA 00C0DD231020F33E0187.998
450 DATA 2835092100C00EC8D909.1183
460 DATA 5D540650D9CDF2ADD0D9.1525
470 DATA 121305D920F5CDF2A0D0.1364
480 DATA FE10C0D97CC608673004.1164
490 DATA 1150C019000920D9C0F2.1240
500 DATA A0D0FE10C00921010011.1111
510 DATA 47AE060378FE01C295AD.1145
520 DATA C5018E7FED490E01E049.1102
530 DATA 0E54ED49C109CDC3A0D0.1599
540 DATA 0910E309CDF2A0D0FE10.1775
550 DATA C0CDF2ADD005FCDF2AD00.1943
560 DATA 57E053FEBF3E0132E1AC.1362
570 DATA 0182F7ED490100F6ED49.1245
580 DATA C9CDF2A0D0FE01373FC0.1594
590 DATA CDF2ADD00D6FCDF2AD00.1988
600 DATA 0D67CDF2ADD05FCDF2AD.1867
610 DATA 0057CD02AED00D7700DD.1445
620 DATA 23187A8320F237C9CD65.1199
630 DATA ACD0055FED57C603ED47.1521
640 DATA A8D137C9CDF2ADF5D92B.1761
650 DATA 7C852034217206D9CDF2.1206
660 DATA AD302EFE10202A093E00.890
670 DATA B728212100C006081A13.540
680 DATA 77231A13772B7CC60867.794
690 DATA D9CDF2AD3000FE012009.1194
700 DATA D910E7217206D9F1C9D1.1485
710 DATA 373FC900000000000000.319
720 DATA *
730 DATA F32100801100AC010005.599
740 DATA D5ED80C900003E35327E.1118
750 DATA 0D3E3032081232791432.872
760 DATA 491532E8153257163E3C.678
770 DATA 32E5E63E3432F4E432EE.1433
780 DATA E732F0EB3274163E0732.1063
790 DATA B90B3E353202DA3E3032.741
800 DATA 9AC1329BC1C340000000.1004
810 DATA *

```

SILKWORM



```

10 REM *****
20 REM * CARGADOR VIDAS INFINITAS SILKWORM (ATARI ST) *
30 REM * AGUSTIN GUILLEN 31-07-89 *
40 REM *****
50 REM *INSTRUCCIONES*: FORMATEA UN DISCO VIRGEN,
60 REM Y CREA EN EL UNA CARPETA LLAMADA AUTO.
70 REM EJECUTA DESDE EL BASIC ESTE PROGRAMA,Y SE CREARA
80 REM EN ESE DISCO EL CARGADOR.
90 REM ENCIENDE EL ORDENADOR CON ESE DISCO DENTRO,
100 REM Y EL PROGRAMA TE PEDIRA EL DISCO ORIGINAL
110 REM DEL SILKWORM
120 PRINT "-INTRODUCE EN LA UNIDAD EL DISCO FORMATEADO"
130 PRINT " CON LA CARPETA AUTO CREADA"
140 PRINT "-PULSA UNA TECLA"
150 REMDOS 1
160 NDATDS%=346
170 FDR A%=300000 TO 300000+NDATDS%-1 STEP 2
180 READ B%
190 PDKE W A%,B%
200 NEXT A%
210 BSAVE "A:\AUTO\SILKWORM.PR6",300000,NDATDS%
220 END
230 DATA &H601A,0,&H13B,0,0,0,0,0
240 DATA 0,0,0,0,0,0,&H3F3C,&H20
250 DATA &H4E41,&H54BF,&H41F9,0,&H3B,&H43F9,5,0
260 DATA &H704B,&H22D8,&H51C8,&HFFFC,&H4B79,0,&H102,&H3F3C
270 DATA 9,&H4E41,&H5CBF,&H3F3C,1,&H4E41,&H54BF,&H4EF9
280 DATA &HFF05,0,&H4FF9,7,0,&H303C,0,&H6100
290 DATA &H3A,&H43F9,3,&H22E4,&H7E07,&H4299,&H51CF,&HFFFC
300 DATA &H4279,6,&HEFF0,&H23FC,0,&HD000,6,&HEFF4
310 DATA &H6100,&H5E,&H80BC,1,&H47B6,&H6DF4,&H3F3C,&HFFF
320 DATA 0,&HFD34,&H4EF9,0,&HD200,&H2F00,&H227C,7
330 DATA 0,&H6118,&H227C,7,&HB000,&H6110,&H2009,&H6100
340 DATA &H1C,&H23C9,1,&H682C,&H201F,&H4E75,&H2F09,&H3E3C
350 DATA &H1F3F,&H4299,&H51CF,&HFFFC,&H225F,&H4E75,&HE088,&H11C0
360 DATA &H8203,&HE04B,&H11C0,&HB201,&H23B,&HFC,&HB260,&H4E75
370 DATA &H3F3C,9,&H4267,&H3F39,6,&HEFF0,&H3F3C,1
380 DATA &H4267,&H42A7,&H2F39,6,&HEFF4,&H3F3C,8,&H4E4E
390 DATA &H0FFC,0,&H14,&H5279,6,&HEFF0,&H6B9,0
400 DATA &H1200,&H6,&HEFF4,&H2039,6,&HEFF4,&H4E75,&H494E
410 DATA &H5452,&H4F44,&H5543,&H4520,&H454C,&H204F,&H5241,&H4749
420 DATA &H4E41,&H4C20,&H4445,&H4C20,&H5349,&H4C4B,&H574F,&H524B
430 DATA &H0D0A,&H5920,&H5055,&H4C53,&H4120,&H554E,&H4120,&H5445
440 DATA &H434C,&H4100,0,&HA,&H1400,0

```

ATARI

ICE PALACE

AMIGA

```

REM *****
REM * CARGADOR 'ICE PALACE' (AMIGA) - (C) 1989 TONI VERDU / MICROMANIA *
REM *****
DIM CX(256):CH=0:V$="":DEF FNU=(UCASE$(V$)="N"):I=0:V=&H6004
WHILE V$<>"5555":READ V$:CX(I)=VAL("&H"+V$):CH=CH+CX(I):I=I+1:WEND
IF CH<>659076 THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA !":END
INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N) ":V$:IF FNU THEN CX(71)=V
INPUT "'SUMMON SPIRITS' INFINITOS (S/N) ":V$:IF FNU THEN CX(74)=V
INPUT "INMUNIDAD (S/N) ":V$:IF FNU THEN CX(77)=V
CLS:PRINT "DK. INSERTA EL DISCO 'BEYOND THE ICE PALACE' EN LA UNIDAD DFO:"
C=VARPTR(CX(0)):CALL C
DATA 41fa,0018,43f9,0007,fe00,45fa,0098,12d8,b5c8,66fa,4ef9,0007,fe00,2c78
DATA 0004,41fa,002e,2d48,002e,41ee,0022,7016,4281,d258,51c8,ffff,4641,3d41
DATA 0052,0839,0004,00bf,e001,66f6,21fc,00fc,0002,0080,4e40,48e7,0082,2c78
DATA 0004,42ae,002e,41fa,0012,216e,fe3a,0002,2d48,fe3a,4cdf,4100,4e75,4eb9
DATA 544f,4e49,0c54,444f,6702,4e75,2d7a,fff2,fe3a,297c,0007,fe74,0210,4eec
DATA 000c,11fc,004a,078a,11fc,004a,0e74,11fc,0060,1c58,4ef8,0100,5555

```




**FELICIDADES A TODOS NUESTROS LECTORES
POR HABERNOS ACOMPAÑADO DURANTE ESTOS 5 AÑOS
ESPERAMOS CUMPLIR MUCHOS MÁS
CON VUESTRO APOYO.**

EN ESTE NÚMERO:

• 2 Demos jugables:

• «**LOS INTOCABLES**» de Ocean.

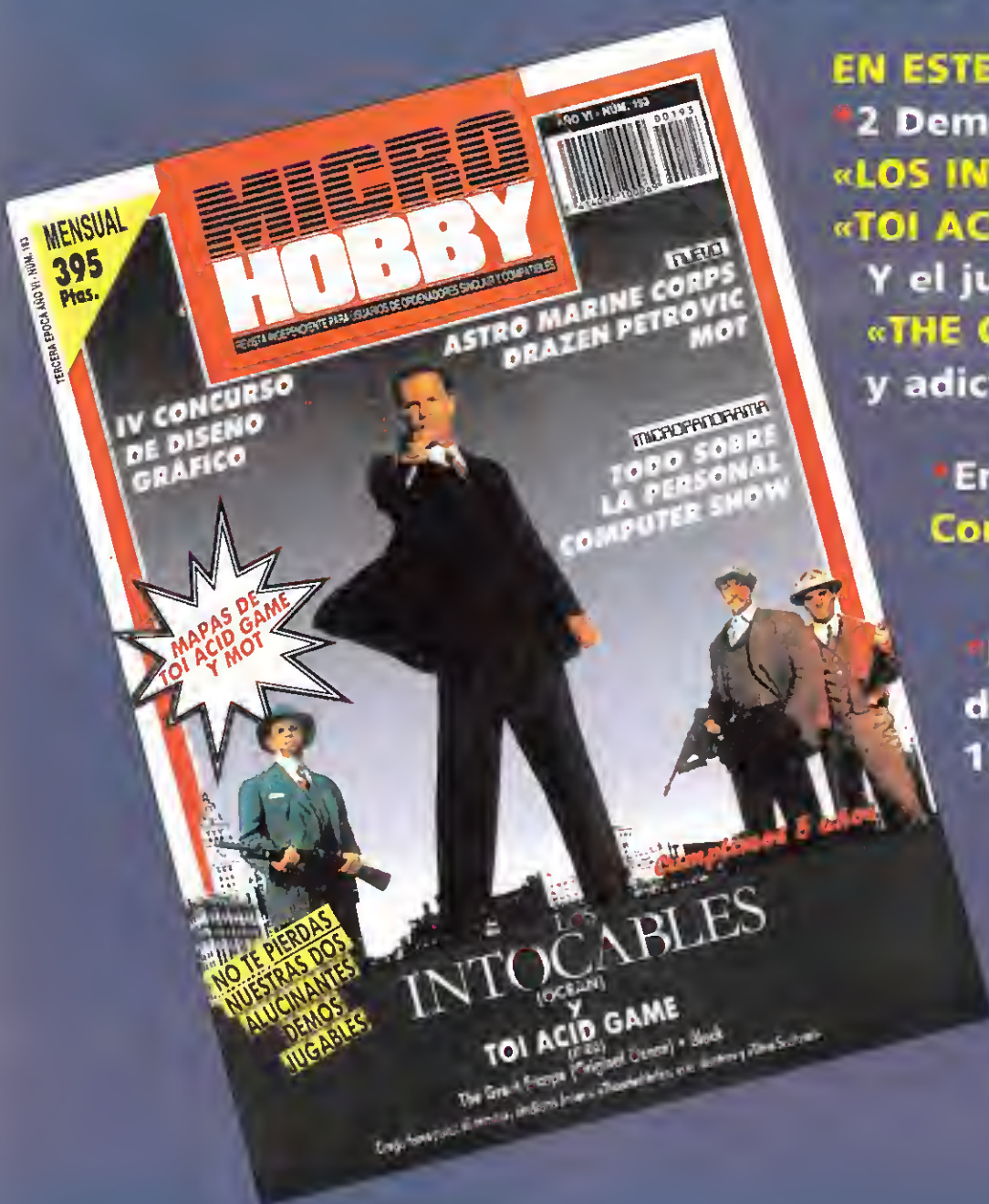
• «**TOI ACID GAME**» de Iber.

Y el juego completo de Ocean
• «**THE GREAT ESCAPE**» y el fantástico
y adictivo juego «**BLOCK**»

• En vivo desde la **Personal
Computer Show de Londres.**

• IV Convocatoria del Concurso
de Diseño Gráfico por Ordenador.
175.000 pesetas en premios.

• ...y todo lo que te gustaria
saber sobre tu Spectrum
y no te atreves a preguntar:
**Trucos, Pokes, Utilidades,
Novedades de Juegos...**



RED HEAT

AMSTRAD

```

10 REM Cargador para RED HEAT
20 REM Version AMSTRAD CINTA
30 REM Por Enrique S. Hilara
40 REM
50 FOR i=&1000 TO &100E
60 READ a$:POKE i,VAL("&" + a$):NEXT
70 DATA f3.11.75.a6.21.75.56.01.4b.2.ed.
b0.c3.a0.be
80 MODE 2
90 INPUT "Quieres vidas infinitas (S/N):
".c$
100 PRINT:INPUT "En que fase quieres jug
ar (1-4): ".f
110 IF f<1 OR f>4 THEN 100
120 MODE 1:PRINT "Espera un momento poke
ando datos"
130 DATA C7D108FE01067F3E10ED793E54ED79
140 DATA D9E1D90818E03D20F0A724C806F5ED
150 DATA 78A9E68028F5067F3E10ED79792F4F
160 DATA D97D3CE60F6FF620D917ED7937C930
170 DATA 20F0A724C806F5ED78A9E68028F506
180 DATA 7F3E10ED79792F4F1F3E2A173DED79
190 DATA 37C906F63E10ED79D9E52E00D9217A
200 DATA A6E506F5ED78E6804FCD8AA630FB21
210 DATA 150410FE2B7CB520F93E0ACD8AA630
220 DATA EA26C43E1CCD8AA630E13EDABC38F2
230 DATA 26C43E1CCD8AA630033E0ABC38E4FD
240 DATA 21BCA8F06E0026C43E1CCD8AA630BE
250 DATA 3ED7BC30DD2C20EF26703E1CCD8AA6
260 DATA 30AD3E1CCD8AA630A67CFECD300EFE
270 DATA 9C30CFFD23FD7DFEC020CB18C53E0B
280 DATA 26802E083E0B18023E09CDB0A6D03E
290 DATA 0BCDB0A6D03E9FBCCB152680025EA7
300 DATA 3E1DBDC26AA600AF0826A12E01FD21
310 DATA 00AC3E0418173E51ADC6B2D07700D0
320 DATA 231B26A12E012E013E0118023E09CD
330 DATA B0A6D03E08CD80A6D03EC0BCCB1526
340 DATA A1D29EA708A0087AB320CEC376A63E
350 DATA 51ADC6B2D07700DD231B2E023E0426
360 DATA B3CD3BA800F07E04B7285A6901007F
370 DATA 000000F04E00FD4601D02100000009
380 DATA 403E012E0226B3CD3BA8D03E7FBD28
390 DATA 0332BBA82E023E0826B3CD3BA800FD
400 DATA 5E02F0560369010500FD094D7BB226
410 DATA A12E013E01C2A0A71176A6ED538CA7
420 DATA 11A3A7D5ED5BDEA8C3B4A63E060000
430 DATA 18B63E0DC0B0A63E10CDB0A6D03E0B
440 DATA BCCB1526B3D239A8C9CDD1A6210080
450 DATA 06FFC51E004B16FF06F5ED78E680A9
460 DATA 28501C792FE6804F15C25DA87323C1
470 DATA 10E22100001132800632C51A06004F
480 DATA 0913C110F6E521000011CD800632C5
490 DATA 1A06004F0913C110F6C17CB72013A7
500 DATA ED42013200A7ED42D80901C0FFA7ED
510 DATA 42D03C32BBA8C90000C36CA8001E2A
520 DATA 282200000000000000000000000000
530 CHECK=0:FOR N= 22133 TO 22720 STEP 1
540 READ A$:FOR I=0 TO 14
550 A=VAL("&" + MID$(A$, (I*2)+1,2)):POKE N
+I,A:CHECK=CHECK+A
560 NEXT:NEXT:IF CHECK<> 66497 THEN PRIN
T "ERROR EN DATAS":END
570 DATA F30D21C0A811B200C04FA821B4BE22
580 DATA 70A9C3F7A83E3d327E3D3e8c32453d
590 DATA 3e0032953cc30020000000000000000
600 FOR N= 7840+&A000 TO 7884+&A000 STEP
15
610 READ A$:FOR I=0 TO 14
620 A=VAL("&" + MID$(A$, (I*2)+1,2)):POKE N
+I,A:CHECK=CHECK+A
630 NEXT:NEXT
640 IF UPPER$(C$) = "S" THEN POKE &BEB5,&A
7
650 POKE &BEBF,f-1
660 MODE 1:PRINT "Inserta cinta original
y pulsa una tecla":CALL &BB18
670 MODE 1:INK 0,&19:INK 1,&6:INK 2,&F:I
NK 3,&3
680 CALL &B037:MEMORY &3FFF:LOAD"! ".&400
0
690 CALL &1000

```

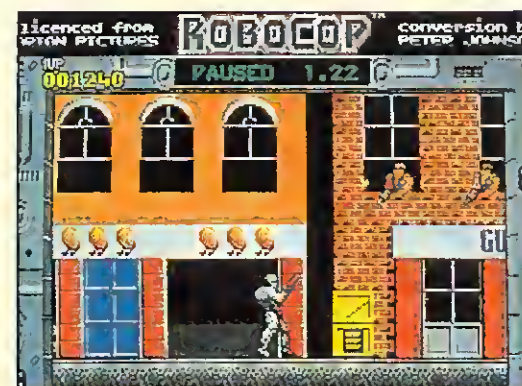
ROBOCOP

ATARI

```

10 REM *****
20 REM * POKEADOR VIDAS INFINITAS ROBOCOP *
30 REM * A T A R I S T *
40 REM * AGUSTIN GUILLEN BENITO 1-6-89 *
50 REM *****
60 PRINT "ASEGURATE DE QUITAR LA LAMINA DE PROTECCION DEL DISCO"
70 PRINT "INTRODUCE EL DISCO I DE ROBOCOP"
80 PRINT "TECLEA UNA OPCION"
90 PRINT "*****"
100 PRINT "1.- PONER VIDAS INFINITAS."
110 PRINT "2.- QUITAR LAS VIDAS INFINITAS."
120 INPUT "OPCION.- ",A$
130 IF A$="1" THEN GOSUB 160
140 IF A$="2" THEN GOSUB 260
150 GOTO 80
160 BLOAD "A:\ROBOCOP.IM6",300000
170 LET PUNTERO=300000
180 POKE_W (PUNTERO+((512*54)+16B)),&H4E71
190 POKE_W (PUNTERO+((512*54)+170)),&H4E71
200 POKE_W (PUNTERO+((512*54)+172)),&H4E71
210 POKE_W (PUNTERO+((512*70)+246)),&H4E71
220 POKE_W (PUNTERO+((512*70)+248)),&H4E71
230 POKE_W (PUNTERO+((512*70)+250)),&H4E71
240 BSAVE "A:\ROBOCOP.IM6",300000,51456
250 RETURN
260 BLOAD "A:\ROBOCOP.IM6",300000
270 LET PUNTERO=300000
280 POKE_W (PUNTERO+((512*54)+16B)),&H5979
290 POKE_W (PUNTERO+((512*54)+170)),&H0001
300 POKE_W (PUNTERO+((512*54)+172)),&HC39E
310 POKE_W (PUNTERO+((512*70)+246)),&H5579
320 POKE_W (PUNTERO+((512*70)+248)),&H0001
330 POKE_W (PUNTERO+((512*70)+250)),&HC39E
340 BSAVE "A:\ROBOCOP.IM6",300000,51456
350 RETURN

```



BAAL

COMMODORE

```

10 REM *** CARGADOR BAAL (COMMODORE)
12 REM *** POR FRANCESC VEROU
20 FOR T=288TO379:READA:POKET.A:S=S+A:NE
XT
22 IF S<>9321THENPRINT"DATAS ERRONEOS...
":STOP
40 INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N)":V$:IFV
$="N"THENPOKE340,44:POKE345,44
50 INPUT "DISPAROS INFINITOS (S/N)":D$:
IFV$="N"THENPOKE350,44
52 INPUT "ENERGIA INFINITA (S/N)":E$:IF
V$="N"THENPOKE353,44
54 INPUT "TRANSPORTADOR INFINITO (S/N)":
T$:IFV$="N"THENPOKE356,44
60 INPUT "INMUNE A DISPAROS (S/N)":I$:I
FI$="N"THENPOKE359,44
65 INPUT "INMUNE A ENEMIGOS (S/N)":I$:I
FI$="N"THENPOKE362,44
70 INPUT "ATRAVESAR BARRERAS (S/N)":I$:
IFI$="N"THENPOKE365,44:POKE368,44
75 INPUT "INMUNE A LAS MINAS (S/N)":I$:
IFI$="N"THENPOKE371,44
80 PRINT:PRINT"PREPARA LA CINTA DE BAAL
Y PULSA SHIFT":WAIT653,1
90 POKE816,32:POKE817,1:POKE2050,0:LOAD
100 DATA 32,165,244,169,46,141,137,193,
169,1,141,138,193,96,32,166,193,72
110 DATA 169,175,141,59,112,169,45,141,
60,112,173,61,112,201,25,208,10,169
120 DATA 166,141,36,1,169,193,141,41,1,
32,35,1,104,96,169,44,141,130
130 DATA 50,162,234,141,165,50,160,96,1
40,81,17,140,211,17,140,99,18,141
140 DATA 14,9,141,20,9,141,64,9,141,67,
9,141,70,9,76,0,5,70,86,67

```



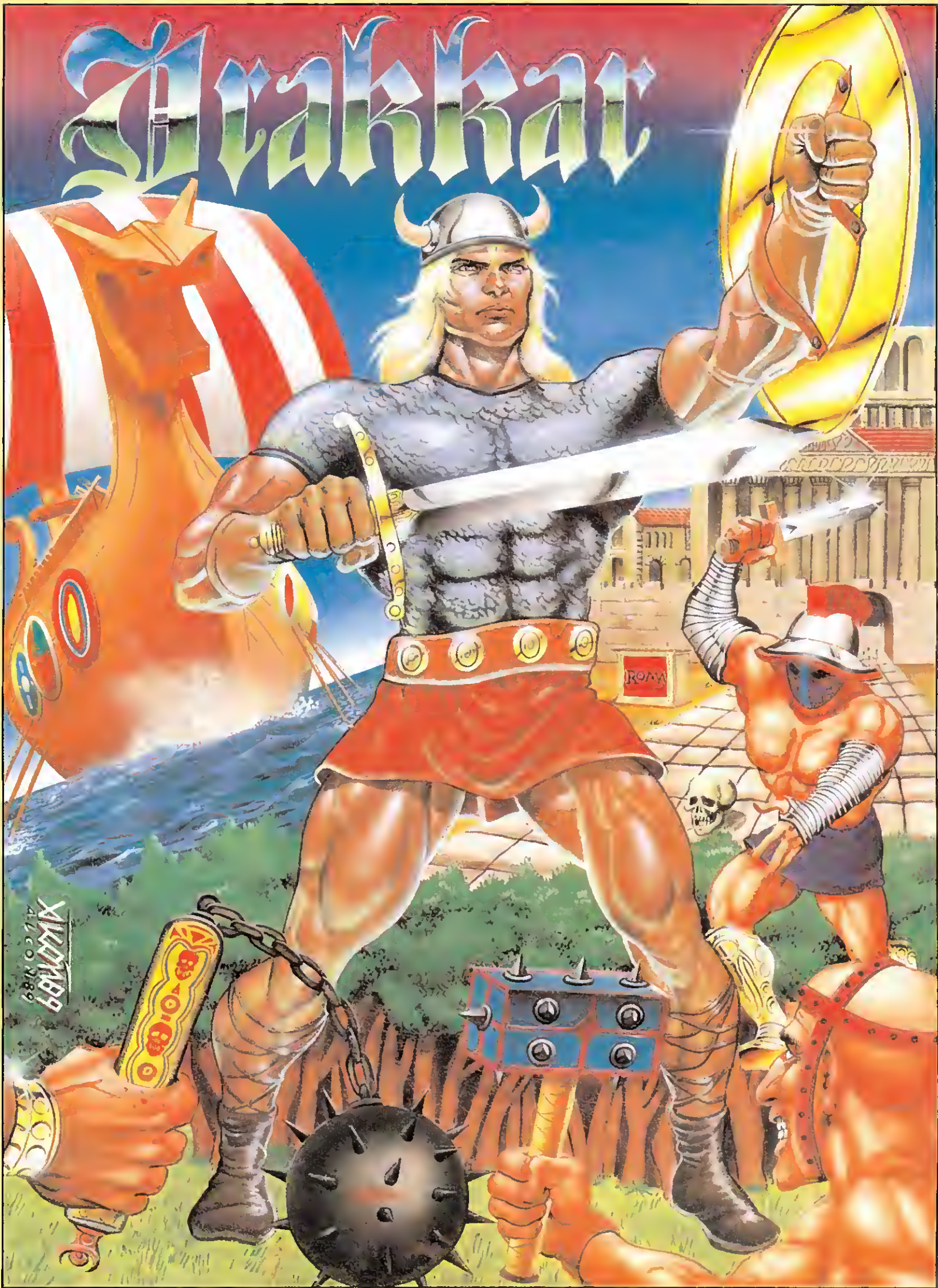
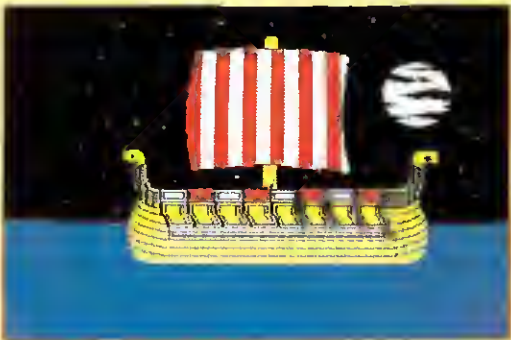


DISPONIBLE EN

- AMSTRAD
- SPECTRUM
- MSX
- PC

PVP. Cinta 875 ptas.

PVP. Disco 2.250 ptas.



DELTA Software

JUEGOS SIN FRONTERAS

C/ FRANCIA, 12 - FUENLABRADA (Madrid) - TEL. (91) 615 02 10

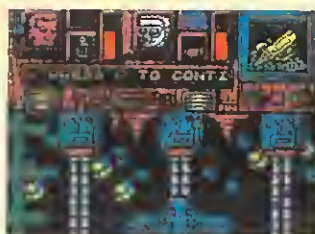
NOMBRE _____	MOD. ORDENADOR _____	TITULOS PEDIDOS _____	PRECIO _____
APELLIDOS _____	_____	_____	_____
DIRECCION _____	_____	_____	_____
POBLACION _____ C.P. _____	_____	_____	_____
TELEFONO _____	Nº CLIENTE _____	<input type="checkbox"/> LISTADO OE PROGR. _____	0
FORMA DE PAGO _____	<input type="checkbox"/> NUEVO CLIENTE _____	GASTOS DE ENVIO _____	200
<input type="checkbox"/> TALON <input type="checkbox"/> CONTRAREEMBOLSO		TOTAL _____	

DISPONIBLE: SPC, AMS, MSX, PC. MAIL SOFT. C/. MONTERA, 32-2. 28013 MADRID.

CARGADORES

THUNDERBIRDS

SPECTRUM



```
10 REM Cargador Thunderbirds
20 REM Pedro Jose Rodriguez-89
30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
L5: LET sum=0: FOR n=50000 TO 5
0087: READ a: POKE n,a: LET sum=
sum+a: NEXT n: IF sum<>9024 THEN
PRINT "Error en los data!": STO
P
40 PRINT "Este cargador propor
ciona ener- gia infinita y tiemp
o infinito para las cuatro fase
s"
50 PRINT "Inserta la cinta original a
partir de la fase que quieras
car- gar y pulsa una tecla"
50 PAUSE 0: CLEAR: RANDOMIZE
USR 50000
60 DATA 221,33,0,0,17,17,0,175
,55,205,86,5,221,33,203,92,17,16
,39,62,255,55,205,86,5,33,123,19
5,17,80,95,1,45,0,237,83,49,94,2
37,176,195,223,93
70 DATA 58,80,195,33,134,207,1
7,55,165,167,40,26,33,117,201,17
,122,151,254,85,40,16,33,128,192
,17,152,143,254,200,40,6,33,169
,198,17,170,146,54,167,175,18,195
,128,96
```

THUNDERBIRDS

AMSTRAD



```
10 REM Cargador Thunderbirds
20 REM Pedro Jose Rodriguez 8-9-89
30 MODE 1:sum=0:RESTORE:FOR n=&80 TO &C1
:READ a$:byte=VAL("&"a$):POKE n,byte:su
m=sum+byte:NEXT:IF sum<>6109 THEN PRINT"
Error en los data!":END
40 PRINT"Este cargador proporciona ener
gia infi- nita y tiempo infinito para las
cuatro fases":PRINT:PRINT"Inserta la c
inta original a partir de lafase que qui
eras cargar y pulsa una te- cla":CALL &B
B18
50 MEMORY &3FFF:CALL &BD37:MODE 1:LOAD"!
"&4000:CALL &80
60 DATA F3.21.0.40.11.0.1.1.0.2.D5.ED.B0
.21.94.0.22.5.1.C9.3A.0.A0.21.3B.9E.11.4
8.6E.FE.DD.28.1A.21.A1.9A.11.FC.5F.FE.C7
.28.10.21.A8.91.11.C6.57.FE.7E.28.6.21.C
0.95.11.46.57.36.A7.AF.12.C3.0.28
```

EL PROXIMO LANZAMIENTO DE DINAMIC PUEDE SER EL TUYO

PRIMER PREMIO DE CREACION DE VIDEO-JUEGOS

Prorrogado
el plazo de admisión
hasta el 30 de noviembre



1 Podrán participar en él todos los programadores profesionales o aficionados de software de entretenimiento, sin límite de edad o nacionalidad.

2 El jurado, presidida por Víctor Ruiz, estará compuesto por representantes del departamento de Desarrollo de Dinamic.

3 Se establecen las siguientes premias:
Primer premio.— 1.000.000 de ptas.
Segunda premio.— 200.000 ptas.
Tercer premio.— 200.000 ptas.

Además, la revista MICROHOBBY atará 10 Accésits de 40.000 pesetas cada uno y su correspondiente publicación en sus páginas, entre los juegos que participan en la versión SPECTRUM.

4 Los juegos aspirantes al Premio DINAMIC podrán ser enviadas en las siguientes máquinas: SPECTRUM, AMSTRAD, MSX, COMMODORE 64, PC, ATARI ST, y AMIGA. Y su soporte deberá ser preferiblemente en Disco.

5 Además de estos premios, el Jurado podrá recomendar la edición mediante la formalización del correspondiente contrato, de las obras de los concursantes que destaquen por sus méritos.

6 El plazo de recepción de originales termina el 31 de Octubre a las 14:00 horas, no admitiéndose obra alguna fuera de plazo.

BASES

Micro EN COLABORACIÓN CON **DINAMIC**

y con motivo de su QUINTO ANIVERSARIO, convocan el «PRIMER PREMIO DE CREACION DE VIDEO-JUEGOS». Tú puedes ser el creador del próximo juego de Dinamic.

7 Los interesados deberán remitir a «Dinamic», Pza. de España, 18 plta. 29 Ofic. 1 un sobre cerrado en cuya exterior figure la inscripción «PRIMER PREMIO DE CREACION DE VIDEO-JUEGOS DINAMIC». Este sobre deberá contener el soporte informático que contenga el video-juego etiquetado e identificado con un título, y otra sobre cerrada en cuyo exterior figure dicha titula y en su interior los datos de identificación del autor (nombre completo, domicilio y teléfono), recortando el cupón que aparece en esta página y rellenándolo debidamente. Importante: no serán válidas fotocopias.

8 En el transcurso del mes de noviembre se hará pública el fallo del jurado que será inapelable. En el mes de diciembre tendrá lugar la entrega de premios en el acto de conmemoración del «QUINTO ANIVERSARIO DE DINAMIC».

9 El primer premio implicará la edición del programa ganador y la asignación económica del mismo se considerará como un abono única y anticipada de las deudas de autor.

10 Cualquier incidencia no prevista en estas Bases será resuelta por el Jurado a cuyas decisiones se someten todas las participantes. La mera participación en el concurso mandando un original implica la aceptación de las bases.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

Nombre y Apellidos

Domicilio

Población

Provincia

Teléfono C.P.

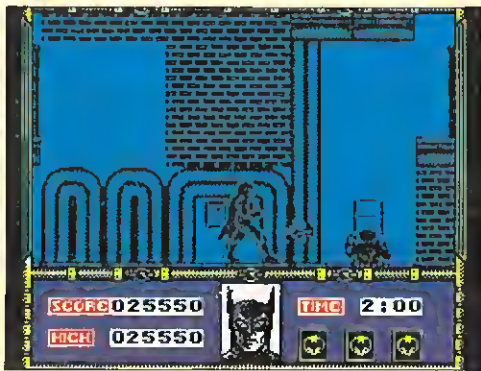
(Recorta este cupón)
(No se admitirán fotocopias)



CARGADORES

BATMAN

SPECTRUM



```

1 REM *****
2 REM **      AMADOR      **
3 REM *****
4 REM **      MERCHMAN    **
5 REM *****
6 REM **      RIBERR      **
7 REM *****
8 REM **      BATMAN      **
9 REM *****
10 BORDER 3: POKE 23624,3: POK
E 23693,SIN PI: CLEAR 29999: LET
L=PEEK 23631+256*PEEK 23632+5:
LET K=PEEK L: POKE L,111
20 LOAD ""SCREEN$: LOAD ""COD
E 30000
30 FOR a=40000 TO 40042: READ
x: POKE a,x: NEXT a
40 POKE L,K: RANDOMIZE USR 400
00
50 DATA 243,237,94,33,48,117,1
7,0,91,1,0,39,237,176,62,201,50,
68,97,62,0,50,138,97,62,52,50,14
1,97,62,0,50,195,255,50,196,225,
50,197,225,195,0,129

```

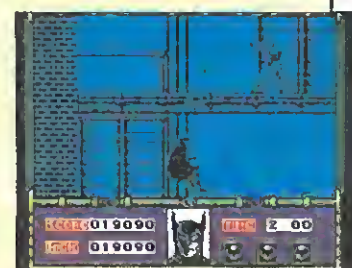
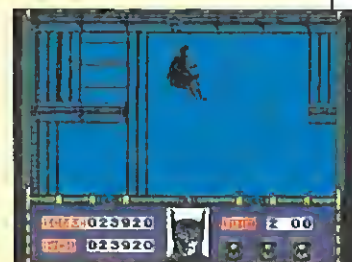
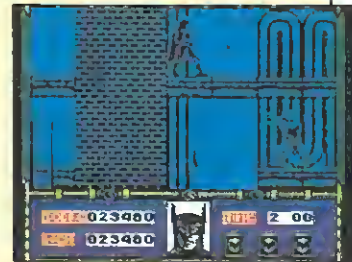
BATMAN

```

1 REM*****
2 REM*
3 REM*      BATMAN      (COMMODORE-64)
4 REM* (C) JOSE DOS SANTOS 1989
5 REM*
6 REM*****
7 POKE53280,1:POKE53281,1:POKE646,5:PRINTCHR$(147)
8 FORN=349TO397:READA:POKEN,A:S=S+A:NEXTN
9 IFS<>5173THENPRINT"ERROR EN DATAS":STOP
10 INPUT" VIDAS INFINITAS (S/N)";A$:IFA$="N"THENPOKE386,44
11 PRINT:INPUT"ENERGIA INFINITA (S/N)";A$:IFA$="N"THENPOKE389,44
12 PRINT:INPUT"TIEMPO INFINITO (S/N)";A$:IFA$="N"THENPOKE392,44
13 PRINT:PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA UNA TECLA"
14 POKE53280,PEEK(162):GETA$:IFA$=""THE
N14
15 POKE816,93:POKE817,1:POKE2050,1:LOAD
16 DATA32,165,244,169,32,141,186,3,169,112,141,187,3,169,1,141,188
17 DATA3,96,169,123,141,87,1,169,1,141,88,1,96,169,96,141,197
18 DATA11,169,173,141,23,19,141,219,18,141,217,19,76,0,4,74,68,83

```

COMMODORE



VIPTRADE, S.A.

TODO EN SOFTWARE, HARDWARE Y PERIFERICOS PARA LOS ATARI AT, XL, XE Y CONSOLAS DE VIDEOJUEGOS VCS 2600.

C/ FUENCARRAL, 138-4.º Izq. n.º 1. 28010 MADRID. Tlfno: (91) 593 31 99 Fax: (91) 593 31 99 Télax: MAPAS +2562

TENEMOS TU JUEGO



*Pedidos
por correo y teléfono...*

CURSO DE BASIC PARA LOS ATARI XE/XL

El curso está formado por un conjunto de diez cintas con un total de 8 lecciones y acompañado de una serie de TEST por escrita de cada lección. El alumno recibirá un examen final que servirá en caso satisfactorio para que HENRY MILLS le entregue un DIPLOMA acreditativo.

PRECIO DEL CURSO con cintas, material didáctica, maletín, etc. 10.000.- Ptas. con I.V.A. incluida.

CASSETTES DE JUEGOS 130/65 XE

DECATHLON	600
CAVERNS OF ERIBAN	600
THRUST	875
AZTECCALLENGER	1700
SPIKY HAROLD	875
MICRORHYTHM	600
HACCKER	875
MALTESSE CHICKEN	600
JET SET WILLY	875
HOUSE OF USHER	875
CROSS FIRE	875
JAWBREAKER	600
WARRIORS OF RAS	875
ZORRO	600
CHUCKIE EGG	600
KING OF THE RINGS	875
SPACE SHUTTLE	600
PITFALL 2	875
THE LAST V8	875
GRIDRUNNER	875
COLONY	600
BRITISH HERITAGE	350
TWILIGHT WORLD	714
STAR RAIDERS	714
KINGHT ORC	3750
SILICON DREAMS	3750
ARKANOIS	1700
GAUMTLET	1700
CLOSSUS CHES 4.0	1700
TOMAHAWK	1700
DRUID	1700
SILENT SERVICE	1700
LEADERBOARD	1700
HENRY'S HOUSE	600
SHOUT EM UP	1300
EUROPEANNA SUPER SOCR	1700
WINTER OLYMPICS 88	1700
DRAWMASTER	1700
MIRAX FORCE	1700
PHANTOM	875
WHO DARES WINS II	875
TAPPER	1700
DOP ZONE	875
BLUE MAX	1200
FORT APOCALYPSE	1700
MOUSETRAP	875
THE LAST GUARDIAN	1700
SMACK	600
KNOCKOUT BOXING	875
STAR WARS	875

GRAND PRIX SIM
LEAPSTER
AIRWOLF
STEVE DAVIS SNOOKER
SPEED ACE
POTHOLE PETE
BMX SIMULATOR
DESMOND DUNGEON
THE EXTIRPATOR
REVENGE II
SPOOKY CASTLE
MATTIA BLATTA
DIZZY DICE
SPY TRILOGY
TUTTI FRUTTI
MR. DIG
ARTIST
DANGER RANGER
SUNDAY GOLF
PENGON
ELECTRIC STARFISH
BUG-OFF
CUTHBERT GOES WALKABOUT
CANNIBALS
ZAXXON
RIVER RAID
BOB HUNTER
GOLF
EARTHQUAKE
GALACTIC TRADER
GALACTIC EMPIRE
START FLITE
TREASURE QUETS
SUPERMAN
ESCAPE FROM TRAMM
BOULDES DASH
BOULDES HASH II
FOOTBAL MANAGER
MICROVALUE 2
MICROVALUE 3
PERISCOPE UP
VIDEO CLASSICS
COPS N ROBBERS
DAWN RAIDER
LEAGUE CHALLENGE
NINJA MASTER
LAS VEGAS CASINO
MONTEZUMA REVENGE
BETA LA RAYE
TRANSMUTER
DAYLIGHT ROBBERY
ATARI ACES

600	PLATFORM PERFECTION
600	RAMPAGE
600	SPEED RUN
600	WINTER OLYMPICS
600	INGRIDS BACK
600	LANCELOT
600	LIVING DAYLIGHTS
600	F-15 STRIKE EAGLE
875	SPY TRILOGY
600	COMET GAMES
600	AMMAUROTE
600	FLASH GORDON
500	NINJA
1700	ZYBEX
400	STORM
400	SWAT
400	TURBOFLEX
400	ACTION BIKER
400	CRYSTAL RAIDER
400	DESPATCH RIDER
400	MASTERCHESS
400	MOLECULA MAN
400	DEATH RACE
400	PRO GOLF
875	RED MAX
600	ACE OF ACES
600	AMERICAN ROAD RACE
600	JOE BLADE
600	DARTS
600	ROGUE
600	GUN LAW
600	PANTHER
600	INVASION
875	MILK RACE
600	CASTLE ASSAULT
875	WINTER WALLY
875	ONE MAN AND HIS ORCID
1200	POWER DOWN
1200	MUTANT CAMELS
1200	FRENESIS
600	FEUD
600	SURVIVORS
600	TURF-FORM
600	ON-CUE
600	CHIMERA
600	SPELLBOUND
875	STRATOSPHERE
875	ATARI SAFARI
875	TANILUM
600	PANIK
600	RIVER RESCUE
1300	

	CARTUCHOS JUEGOS
1300	DONKEY
1300	SUPER BREAKNOUT
1700	DIG-DUG
1700	MR COOL
2600	PENGO
2600	DONKEY-KONG JUNIOR
600	ASTEROIDES
875	MINER 2049 ER
875	KABOOM
875	MOUNTAIN KING
875	PLATERMANIA
600	STAR RAIDERS
600	KICKBACK
600	ASTRO-CHASE
600	PITFALL II
600	SPACE SHUTTLE
600	THE DREADNAUGHT FACTOR
600	RIVER RAID
600	RALLY SPEEDWAY
875	STAR RAIDERS
875	MOON PATROL
875	RESCUE ON FRACTALUS
875	BALLBLAZER
600	BEAMRIDER
600	MEGAMANIA
600	DESIGNER PENCIL
600	GATO
600	TENNIS
600	FIGHT NIGHT
600	HARB BALL
600	ARCHON
600	ONE ON ONE
600	
600	
600	
600	PROGRAMAS DE GESTION
600	LOS ORDENADORES XE EN
600	MICROSOFT BASIC II
875	BASIC
875	MMC BASIC COMPILER
875	SYNFIL
875	SINCALC
875	SYNTRED
875	VISICAL
875	MAKRO ASSEMBLER
875	DEAFER PASCAL
875	ATARI WORD PROCESSOR
875	

CARTUCHOS JUEGOS 130/65 XE

DONKEY	1000
SUPER BREAKNOUT	1000
DIG-DUG	1650
MR. COOL	1000
PENGO	1000
DONKEY-KONG JUNIOR	1650
ASTEROIDES	1000
MINER 2049 ER	1650
KABOOM	1650
MOUNTAIN KING	1650
PLATERMANIA	1650
STAR RAIDERS	1650
KICKBACK	1650
ASTRO-CHASE	1650
PITFALL II	1650
SPACE SHUTTLE	1650
THE DREADNAUGHT FACTOR	1650
RIVER RAID	1650
RALLY SPEEDWAY	1850
STAR RAIDERS	1650
MOON PATROL	1650
RESCUE ON FRACTALUS	1650
BALLBLAZER	1650
BAMRIDER	1650
MEGAMANIA	1650
DESIGNER PENCIL	1650
GATO	2321
TENNIS	2321
FIGHT NIGHT	2321
HARB BALL	2321
ARCHON	2321
ONE ON ONE	2321

PROGRAMAS DE GESTION PARA LOS ORDENADORES XE EN DISCO

MICROSOFT BASIC II	3700
BASIC	3000
MMG BASIC COMPILER	3700
SYNFILE	3700
SINCALC	3700
SYNTRED	3700
VISICAL	3700
MAKRO ASSEMBLER	3700
DEAPER PASCAL	3700
ATARI WORD PROCESSOR	3700

DISCO - JUEGOS ATARI XL/XE

KY-201	BALLBLAZER	1200
KY-202	JET SET WILLY	1300
KY-203	MALTESE CHICKEN	1000
KY-204	BUN STAR	1000
KY-205	CRUMBLE CRISIS	1000
KY-206	KNIGHT ORC (3 JUEGOS)	4200
KY-207	WHO DARES WINNS II	1300
KY-208	QUASIMODO	600
KY-209	BLUE MAX	900
KY-210	INTERNATIONAL KARATE	1700
KY-211	MR. ROBOT	900
KY-212	QUESTRON	1700
KY-213	MICROVALUE 3	1700
KY-214	SPY HUNTER	1200
KY-215	SUMMER GAMES	1200
KY-216	MEMORY MANIA	1200
KY-217	BOULDERDASH II	1200
KY-218	FIGHT NIGHT	1200
KY-219	FORT APOCALYPSE	1200
KY-220	GUNSLINGER	1200
KY-221	NATO COMMANDER	2500
KY-222	DECISION IN DESERT	2500
KY-223	SOLO FIGHT	2500
KY-224	KENEDY APPROACH	2500
KY-225	CONFLICT IN VIETNAM	2500
KY-226	CRUSADE IN EUROPE	2500
KY-227	HELLCAT ACE	1300
KY-228	BALLYHOD	2500
KY-229	BETA LIRAE	900
KY-230	CUTHROATS	2500
KY-231	DRELBS	1000
KY-232	DRUID	1000
KY-233	KNIGHTS OF THE DESERT	1000
KY-234	MIG ALLEY ACE	2500
KY-235	SEASTALKER	2500
KY-236	SHANGHAI	1200
KY-237	SPINDIZZY	1000
KY-238	SPITFIRE ACE	2500

SI TIENE UN ATARI XE/XL DIGANOSLO Y LE
MANTENDREMOS INFORMADO DE TODAS
LAS NOVEDADES QUE VAYAMOS TENIENDO

PODEMOS RESERVAR SU COMPRA Y
ENVIARSELA CUANDO NOS LO INDIQUE.

ANTE LA DUDA, Y ANTES DE
COMPRAR CUALQUIER PRODUCTO
ATARI ¡CONSULTENOS!

OFERTA ESPECIAL PARA XE/XL:

***TRES LIBROS (MANUAL ESCOLAR, PEEK & POKES, Y AVENTURAS Y PROGRAMACION) MAS EL CARTUCHO DEL DONKEY KONG* a**
2.750.- Pts. + IVA

PROGRAMAS DE GESTION PARA XE EN CARTUCHO

ASSEMBLER EDITOR	3700
ATARI LOGO	3200
ATARI WRITER	3700
ATARI LAB. STARTER SED-EDUCA.	3200
ATARI LAB. LIGHT MODULE-EDUCA.	3200
TABLETA GRAFICA	2000
VIDEO EASEL	2000
TELEKIN I	2500

1 PAQUETE: SPY VS SPY

- TERRESTRIAL ENCOUNTER
ARENA
HOLLYWOOD POKER
FIRE BLASTER
2 PAQUETE: ANNALS OF ROME
WANDERER
ST KARATE
PROTECTOR
SPACE STATION
3 PAQUETE: BATACCAS
METROPOLIS
TURBO ST
BARBARIAN ST
TERROPODS
ESTOS TRES PAQUETES CADA UNO A
\$20.00. USA

4 PAQUETE: MEGA PACK (FROSBY)
WINTER OLYMPIAD -
SECONDS - OUT -
MOUSE TRAP -
PLUTOS - BLOOD FEVER)
3.000 Pts. + IVA

EN ESTOS PRECIOS NO ESTA INCLUIDOS EL I.V.A. NI LOS GASTOS DE ENVIO POR CORREO

S.O.S.WARE

La Abadía del crimen Amstrad

1. ¿Podría decirme dónde se encuentran estos objetos en «La Abadía del crimen»: la lámpara de aceite, las llaves, el guante, el manuscrito, y el libro?

2. ¿Podría decirme algunos pokes para «Gryzor» y «Knight Lore»?

José David Rodríguez Herrerías
(Sevilla)



1. La lámpara de aceite se encuentra en la cocina, detrás del ofertorio; llaves existen tres en el juego: la primera está sobre la mesa de la biblioteca, la segunda aparece la noche del día tercero sobre el altar y la tercera se encuentra en la habitación del abad; los guantes están en la habitación del monje Severino; el manuscrito y el libro están sobre una mesa de la biblioteca en el día primero.

2. Los pokes de «Gryzor» son:

Inmunidad: &1117,24
&1803,20
&1821,24

Vidas Infinitas: &1526,167
Cargar cualquier fase (1-3): &C12,N

Y para el KNIGHT LORE:
Tiempo infinito: &3d16m201
Vidas infinitas: &313F,201

Fútbol PC

1. ¿Hay algún juego de fútbol para Pc?

2. ¿Topo Soft ha realizado algún juego para Pc?

Ricardo Sánchez
(Salamanca)

1. Sí. Tienes «Emilio Butragueño Fútbol», «Street Sport Football» y «Five-A-Side Soccer».

2. Sí. «Emilio Butragueño», «Stardust» y «Mad Mix».

Pokes

Commodore

¿Podrían indicarme los pokes de los siguientes juegos: «Mickey Mouse», «Entombed» y «Krackout»?

Guillermo Pérez Navarro
(Valladolid)

«Mickey Mouse» apareció en el número 4, 2.ª época; «Entombed» en el número 32 y «Krackout» en el 25.

Renegade Commodore

Copie el cargador que apareció en el número 29 para el «Renegade». Comienza a cargar, pero cuando debe de empezar se queda colgado. ¿Es fallo del cargador?

Manuel Gutiérrez
(Barcelona)

El cargador funciona perfectamente. Tu problema es muy extraño. ¿Es original? ¿Te funciona sin cargador? De todas formas comprueba los periféricos por si acaso no están bien conectados.

Titanic Amstrad

¿Cuál es la clave de la segunda parte del juego Titanic?

Valentín Caballero Cervantes
(Sevilla)

La clave que permite acceder al interior del legendario Titanic es «SUSIE».

Phantom II Amstrad

¿Cómo se coge la cuarta llave, que se encuentra fuera del castillo en el extremo derecho y arriba?

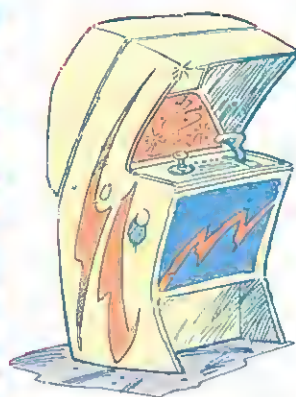
Debido a la anchura del foso no puedo llegar a ella, y cuando llego a la pantalla con la tuerca aparece lo que creo que es el generador de pedales, y se acaba la partida.



Eloy Castillo Serna
(Albacete)

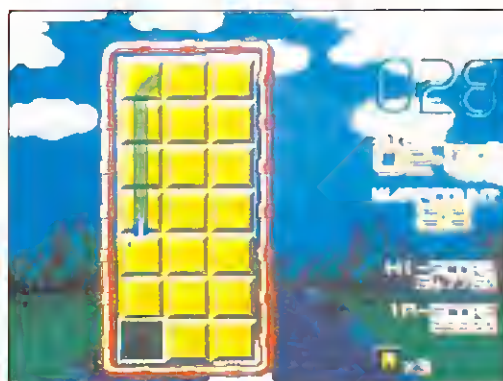
Para conseguir la ansiada llave tenemos que hacer algo ciertamente sorprendente: Cuando hayamos llegado a la pantalla anterior a la de la llave debemos ir hacia la derecha despacio y nada más pasar de pantalla comenzamos a mover frenéticamente el joystick a izquierda y derecha como si estuviésemos jugando al mismísimo «Decathlon» tratando de superar la velocidad del enano, cuando esto ocurra nuestra energía subirá al máximo y con un supersalto llegaremos hasta la cuarta llave.

CUE BRICK



La moda de los rompecabezas

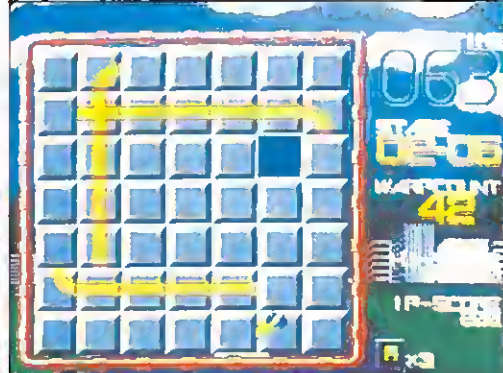
Después de que «Tetris» arrasara, tanto en sus versiones de ordenador como en máquina recreativa, un original rompecabezas viene dispuesto a poner a prueba nuestra habilidad y paciencia. Se trata de «Cue Brick», de Konami, que de nuevo demuestra que, a veces, las ideas más sencillas son también las más eficaces.



«Cue Brick» se asemeja al mítico «Confuzion», basado, a su vez, en el clásico juego de mesa.



El juego no cuenta con un marcador de vidas, sino que concluirá cuando el tiempo llegue a cero.



Cada vez que completamos un nivel el tiempo sobrante se añadirá al disponible para el siguiente.

Seguramente todos aquellos que seáis ya bastante veteranos en este mundo de los videojuegos recordaréis un programa llamado «Confuzion» que hace ya algunos años se asomó a las pantallas de nuestros ordenadores, y que estaba directamente inspirado en esos pequeños juegos de bolsillo en los que hay que ordenar una serie de pequeñas piezas cuadradas, moviéndolas de una en una.

Pues bien, básicamente «Cue Brick» imita en su desarrollo el estilo de estos dos juegos mencionados, aunque, claro está, con sus propias particularidades y lógicamente, también, con la espectacularidad gráfica y sonora característica de cualquier máquina recreativa.

Al comenzar el juego —y una vez seleccionadas una serie de opciones a las que posteriormente haremos referencia— observaremos ante nosotros una especie de puzzle compuesto por una serie de baldosas, unas completamente lisas, y otras con un pequeño camino trazado en su interior. También podremos observar como en el puzzle falta una baldosa, de forma tal que podemos utilizar este hueco vacío para ir desplazando las baldosas una a una y así cambiar la estructura del puzzle. Pues bien, lo que tenemos que tratar de conseguir con todos estos elementos es que la pequeña esfera, que comenzará a moverse en una de las baldosas con camino, recorra todas y cada una de las baldosas de este tipo, es decir que, en definitiva, nuestro objetivo consiste en conseguir realizar un circuito combinando entre sí las diferentes baldosas.

Esto que a primera vista puede parecer muy sencillo os aseguramos que no lo es tanto, ha-

bida cuenta, sobre todo, de que disponemos de un tiempo límite para completar cada pantalla y de que además si en algún momento de su recorrido la esfera se encuentra con una baldosa sin camino explotará.

El juego no cuenta con un marcador de vidas, ni nada por el estilo, sino que simplemente la partida concluirá cuando el contador de tiempo llegue a cero. Cada vez que completemos un nivel, el tiempo que nos haya sobrado pasará a ser sumado al que nos correspondía para el siguiente nivel, de forma tal que a medida que vayamos conociendo los primeros niveles, y consigamos realizarlos en un tiempo menor, aumentarán nuestras posibilidades de alcanzar cada vez un nivel más elevado. De todas formas para que vuestro optimismo acerca de que podáis conseguir acabar por completo la máquina no crezca demasiado os diremos que el juego cuenta con la respetable cifra de 500 (!) pantallas distintas cuyo nivel de dificultad es, además, progresivo.



Disponemos en el panel de tres botones que nos permiten desde detener y acelerar la esfera a cambiar la baldosa.



Sistema de manejo

Además de la palanca de dirección, elemento habitual en cualquier recreativa, encontraremos en el panel tres botones destinados a realizar las siguientes funciones: cambiar la baldosa, acelerar la esfera y realizar una parada de la esfera.

En cuanto a la primera no hay mucho que explicar; simplemente la baldosa que esté seleccionada pasará al lugar del cuadro vacío (siempre claro está que éste estuviera junto a ella).

Respecto a la segunda, su utilidad consiste principalmente en permitirnos aumentar la velocidad con la que se mueve la esfera. Aunque ésta, en principio,

pueda parecer una opción apta únicamente para masoquistas, lo cierto es que nos puede resultar de suma utilidad cuando por poner un ejemplo hayamos contruido ya el circuito con las baldosas y la esfera se encuentre al principio del recorrido (tardará menos en completarlo y perderemos menos tiempo).

Por último el botón de parada tiene por objeto permitirnos detener durante algunos breves instantes la marcha de la esfera, que quedará como «congelada» en la baldosa en que se encontrase. Obviamente tendremos que aprovechar esos momentos para intentar componer rápidamente el circuito antes de que la esfera reinicie su caminar. Des-

graciadamente disponemos únicamente de cuatro detenciones por partida.

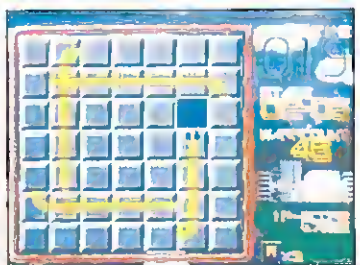
También encontraremos otra curiosa opción, que sólo podremos utilizar una vez por partida, y que consiste en la posibilidad de rechazar el puzzle que se nos propone si consideramos que no vamos a ser capaces de resolverlo.

Una recreativa que no te olvida.

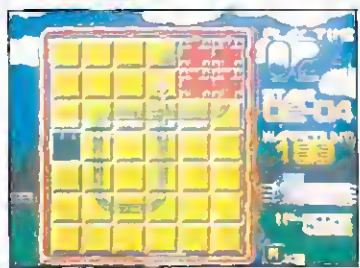
En el menú de selección previo al comienzo de la partida podremos escoger entre jugar en modo práctica (recomendable para principiantes), en modo normal o en modo registro. Si elegimos esta última opción se nos solicitará que insertemos nuestro nombre y una clave; cuando concluyamos nuestra partida en la máquina quedarán almacenadas tanto nuestra puntuación como el número del nivel en que nos encontramos... hasta aquí nada sorprendente ¿verdad?. Pero, ¿y si os dijésemos que podemos volver a la máquina varios días después e introduciendo nuestro nombre y clave ser devueltos al punto donde hubiésemos terminado nuestra última partida?

¡Cómo cambian los tiempos! Antes eran las máquinas las que se convertían en inolvidables, y ahora son ellas las que no nos olvidan a nosotros... ■

J.E.B.



Existe también una curiosa opción que nos permite rechazar el puzzle planteado por la máquina.



Un nombre y una clave nos permitirán comenzar futuras partidas en el punto donde lo dejemos.

CONCURSO

INDIANA JONES

MICRO
Mania

ERBE

RELACION DE GANADORES

1. MANUEL JULIA JUST	BARCELONA	126. ELOI PUIG JULIA	BARCELONA
2. LORENZO COLL CASASNOVAS	VALENCIA	127. DAVID GARCIA ROMAN	GERONA
3. CARLOS PEREZ BALASTEGUI	BARCELONA	128. JOSE M.BARTOLOME GOMEZ	HUELVA
4. JUAN C.GONZALEZ VILLA	MADRID	129. JOSE M.TOVAR TOVAR	MURCIA
5. SERGIO CRESPO DEL RIO	TARRAGONA	130. ALFONSO GONZALEZ GARCIA	MADRID
6. JUAN F.GUAL PALOU	P. MALLORCA	131. ANTONIO MUELAS GARCIA	MADRID
7. JOSE A.MAGANA MESA	BARCELONA	132. JUAN ROMERO BALLESTA	MURCIA
8. RAFAEL ROBERTO ROMERO	VALENCIA	133. DAVID PEREZ GARCIA	VIZCAYA
9. ESTEBAN ESTIVILL PERETO	BARCELONA	134. DAVID TOLEDO ESQUINA	VALENCIA
10. ANTONIO GARCIA SANZ	VALENCIA	135. DIEGO ABELLAN MARTINEZ	MURCIA
11. JOSE M.GALVEZ DIAZ	MADRID	136. IGNACIO LOPEZ RODRIGUEZ	OVIEDO
12. ENRIQUE OLIVARES PARDO	MADRID	137. JAVIER POMARES ESCUDERO	MADRID
13. CARLOS HERRERA ALVARO	MADRID	138. ALEJANDRO BROS FERNANDEZ	OVIEDO
14. OSCAR SERRANO ARNAZ	GRANADA	139. FERNANDO ALANA COMPAN	GUIPUZCOA
15. ALEJANDRO GARCIA PEREZ	LAS PALMAS	140. SEBASTIAN MARCH LULL	P. MALLORCA
16. JORGE SALAS RINCON	MADRID	141. CARLOS MARTOS CARRILLO	TOLEDO
17. ROBERTO RECAJ GONZALEZ	VALLADOLID	142. JOSE A.PUERTA RODRIGUEZ	ALICANTE
18. VICTOR M. GLEZ. ACEVEDO	TOLEDO	143. JUAN M.VILASECA FORADADA	BARCELONA
19. JORGE S. RQUEZ. ALMEIDA	ZARAGOZA	144. JOSE F.GARCIA RODRIGUEZ	VALENCIA
20. ISRAEL DELGADO HDEZ.	BARCELONA	145. BRAULIO M.MORENO MARTIN	ALMERIA
21. JESUS IBANEZ MARTINEZ	ALMERIA	146. MANUEL SORIANO DIAZ	LOGROÑO
22. IGNACIO LANTERO GARCIA	HUESCA	147. DAVID MUÑOZ DE FRANCISCO	MADRID
23. CRISTIAN REPOLLES GRDO.	VALENCIA	148. JAVIER PARDO CELADA	VALENCIA
24. JUAN A. RQUEZ. ALVARADO	BARCELONA	149. ISMAEL CABAÑAS GARCIA	MADRID
25. CRISTOBAL J.ESPINOSA SALAS	MALAGA	150. MIGUEL A.JIMENEZ MUÑOZ	MADRID
26. DIEGO M. RQUEZ. GLEZ.	SEVILLA	151. JAVIER SANZ BONACHE	MADRID
27. JESUS ORTIZ CARMONA	ALMERIA	152. DAVID GARCIA CLEMENTE	MADRID
28. DARIO GUERRERO ELVIRA	ALICANTE	153. MAGDALENA SUVEDA LLULL	P. MALLORCA
29. ANGEL L.CASTAÑON MARTIN	OVIEDO	154. FERRAN CALF I MONTERRAT	BARCELONA
30. DAVID ESPOLITA TORAL	ASTURIAS	155. IGNACIO BAYLE FERNANDEZ	MADRID
31. MAXI. MATEO PEGUERO	HUELVA	156. JOSE ZAMBRANO MOYA	GRANADA
32. FELIX MONREAL ROSA	HUELVA	157. JAVIER RODRIGUEZ VILLANUEVA	MADRID
33. LUIS CEA ZUASTI	MADRID	158. PATRICIO CARMONA LUQUE	GRANADA
34. SERGIO MESA LOPEZ	MALAGA	159. CARLOS M. MTNEZ. RODRIGUEZ	ORENSE
35. FRANCISCO PORRAS MORENO	MALAGA	160. ISRAEL SUAREZ RODRIGUEZ	ASTURIAS
36. RUBEN INOTO SOTO	ALICANTE	161. ROSENDO RODRIGUEZ SAMPERE	BARCELONA
37. LUIS CASTILLEJO GARRIDO	MADRID	162. GUILLERMO RODRIGUEZ OTERO	ASTURIAS
38. JUAN L.FONTENLA FIGUEROA	PONTEVEDRA	163. DANIEL CORTES GOMEZ	TARRAGONA
39. CESAR M.LERNA GARCIA	LA CORUÑA	164. ANTONIO J.VALVERDE VICENTE	MURCIA
40. ALFREDO SANTOS NUNEZ	MADRID	165. JONHY BALLESTA BARRIUSO	LERIDA
41. ALVARO NIETO FERNANDEZ	MADRID	166. ANDRES GONZALEZ AGUILAR	MALAGA
42. ROSARIO GUERRERO	BARCELONA	167. FRANCISCO VELASCO CANOVAS	BARCELONA
43. ISMAEL GARGALLO ALFONSO	BARCELONA	168. JOSE M.GONZALEZ PEREZ	CADIZ
44. ALBERTO BUENO DOMINGUEZ	MADRID	169. OSCAR AXIUT GOMEZ	LERIDA
45. FLORENCIO BAUTISTA BLASCO	MADRID	170. VICENTE G.PEREZ SUANCES	VALLADOLID
46. INES CARVAJAL BAENA	BARCELONA	171. ANTONIO GONZALEZ GARRIDO	PONTEVEDRA
47. JOSE I.PORRAS BLANCO	SALAMANCA	172. CARLOS GARCIA GUARDONOS	LA CORUÑA
48. PEDRO BOFARULL MILLAN	TARRAGONA	173. DEOGRACIAS IZQUIERDO MARTIN	BARCELONA
49. JOSE M.MARTIN LOPEZ	GRANADA	174. MIGUEL MUÑOZ FINANA	LERIDA
50. SERGIO FERNANDEZ CUADROS	BARCELONA	175. ANTONIO GUZMAN SANCHES	MALAGA
51. ANTONIO PEREZ GARCIA	BARCELONA	176. ENRIQUE RUIZ MUÑOZ	VALENCIA
52. JOSE C.GIL PARRA	TARRAGONA	177. JOSE M.ATIENZA MARTIN	MADRID
53. ENILIO J.BRAVO SANTOS	MADRID	178. MIGUEL SANCHIZ SANCHIZ	VALENCIA
54. ALEJANDRO ROMERO P.	MADRID	179. SERGIO GARCIA GARRIDO	VALENCIA
55. IVAN ISIDRO ESNAOLA	MADRID	180. BORJA DOMINGO INMIESTO	BI.BAO
56. IGNACIO ARTINE BARROSO	ASTURIAS	181. CESAR F.CERVANTES VADILLO	TOLEDO
57. LUIS ROGELIO RQUEZ. MENDEZ	ASTURIAS	182. MIGUEL A.CASTILLO PEREZ	BARCELONA
58. DANIEL MAS BANCELLS	GERONA	183. DAVID MARTINEZ MUÑOZ	BARCELONA
59. DANIEL GARCIA VICENS	GERONA	184. JAVIER OTERO GONZALEZ	MADRID
60. SERAFIN BAYO DOLZ	ZARAGOZA	185. JOSE A.CASTILLO RODRIGUEZ	ZARAGOZA
61. DAVID J.MORA INIGUEZ	GRANADA	186. JOSE M.GAGO MERINO	ZANORA
62. CARLOS G. GOMEZ DE ARANDA	BARCELONA	187. JAVIER VELASCO PANIZO	BARCELONA
63. SERGIO HERRERO MARTINEZ	BARCELONA	188. FRANCISCO J.GONZALEZ FELIPE	MADRID
64. MANUEL MARTINEZ ALONSO	MADRID	189. AGUSTIN CEBALLOS CEBRIAS	MURCIA
65. CARLOS CASAS SERRANO	BARCELONA	190. ALEJANDRO AGER ALCARAZ	MURCIA
66. PABLO GARCIA CARRERA	ASTURIAS	191. MANUEL RAYO QUESADA	MADRID
67. DIEGO GUTIERREZ ALONSO	ZARAGOZA	192. VICTOR A.LOBON MUÑOZ	MADRID
68. JOSE M.POMAZ CARBALLAL	LA CORUÑA	193. JOSE C.RIBAGORDA ELZAURDIA	TOLEDO
69. JOSE T.ESCOBAR HERRERO	MALAGA	194. ANTONIO ROMERO MAGANA	BARCELONA
70. ALFREDO GOMEZ ACEBES	MADRID	195. ARTURO RODRIGUEZ MARTINEZ	PONTEVEDRA
71. JORDI MADRID LOPEZ	ALICANTE	196. JAVIER MUNTADAS PLA	VALENCIA
72. FERNANDO TELLO RUBIO	LA CORUÑA	197. ANGEL D.MUÑOZ PEREZ-MUELAS	MURCIA
73. PEDRO JIMENEZ GUERRERO	MURCIA	198. ALEJANDRO MARZOA BLASCO	PONTEVEDRA
74. JUAN C.RIOS GONZALEZ	GERONA	199. JOSE L.PEREZ BARROS	LA CORUÑA
75. MIGUEL A.LARA PEIRO	VALENCIA	200. LUIS GONZALEZ ROCA	BARCELONA
76. JUAN C.RODRIGUEZ ARMESTRO	ASTURIAS	201. JOSE R.PEREZ MARCOS	VALENCIA
77. ALBERTO BLASCO PEREZ	AVILA	202. JOSE L.AGUILLERA BLASCO	VALENCIA
78. CARLOS PIJUAN CUELLAR	ANDORRA	203. JAVIER GARCIA CORRALES	OVIEDO
79. JULIAN A.SANCHEZ ROMERO	SALAMANCA	204. JOSE R.DAGA SORIANO	BARCELONA
80. RAUL MOYA NIETO	TOLEDO	205. DAVID OLIVARES RODRIGUEZ	TOLEDO
81. LUIS PEREZ DIAZ	OVIEDO	206. CESAR SERRANO DOMINGUEZ	MADRID
82. JOSE M.ESCALONA VERA	MALAGA	207. ROBERTO ALBAIDA BENITEZ	CADIZ
83. ANICETO J.BELLIDO SERVER	VALENCIA	208. ALBERTO SERNA CARBALLLO	S. SEBASTIAN
84. ANTONIO MARIN GRIMA	BARCELONA	209. JOSE FERNANDEZ SANCHEZ	VALLADOLID
85. JUAN J.GALLARDO SOUSA	SEVILLA	210. OSCAR SAN JOSE ALONSO	MADRID
86. FCO. J.PARRADO CARMONA	SEVILLA	211. JUAN GALLEGO GARCIA	TARRAGONA
87. ALAN GARCIA MACHUCA	MADRID	212. JUAN LOPEZ ACEBRON	CIUDAD REAL
88. SERGIO CANILLAS CALATAYUD	BARCELONA	213. JORGE HERNANDEZ BUJARRABAL	MADRID
89. CESAREO J.COSTAL FDEZ.	PONTEVEDRA	214. LUIS A.FLOREZ SANUDO	MADRID
90. OSCAR ASTASIO VALIENTE	BARCELONA	215. PABLO ILLARREGUI GARATE	SANTANDER
91. JOSE CASANOVA RODRIGUEZ	MALAGA	216. LUIS M.CASADO GRACIA	BURGOS
92. DAVID CORDOBA VEGA	ALICANTE	217. UNAI ALVAREZ MONZON	VIZCAYA
93. JUAN J.GOMEZ NEBOT	BARCELONA	218. SANTIAGO FERNANDEZ BUENO	MADRID
94. DAVID PABLO MITCHELL	BARCELONA	219. ANGEL LUCAS MARTINEZ	MURCIA
95. GERMAN PEREZ ROMAN	CADIZ	220. M.YOLANDA CASTILLO-MENA	MALAGA
96. JOSE L.AGUILAR RIEPIO	MALAGA	221. JAVIER MONTANE LOPEZ	MADRID
97. MIGUEL A.CASADO LOZANO	LEON	222. SIXTO BERNAL CORCHADO	BADAJOS
98. TOMAS MARTINEZ DUVAL	VALENCIA	223. SERGIO GOMEZ LLORENS	VALENCIA
99. ANTONIO MALDONADO SANCHEZ	P. MALLORCA	224. LUIS COLOMA YEPES	LA CORUÑA
100. MARCO A.SANCHEZ MANJON	BARCELONA	225. DAMIAN LORENCO LOPEZ	MURCIA
101. RAMON RIBAS CASASAYAS	BARCELONA	226. MARC HOMIS VERA	TARRAGONA
102. FRANCISCO SILVA S. EMETERIO	S. SEBASTIAN	227. ANTONIO RODRIGUEZ FDEZ	MALAGA
103. MIGUEL ARIAS SALCEDO	NAVARRA	228. DANIEL RAMIREZ FERNANDEZ	GRANADA
104. MARC ESTRUGO MONILLOR	BARCELONA	229. RAUL LOPEZ MARTINEZ	BARCELONA
105. JAVIER DAPERA GONZALEZ	CASTELLON	230. OSCAR GONZALEZ VAZ	GUIPUZCOA
106. OSCAR SAINZ DEL BADO	BILBAO	231. ABILIO J.GARCIA GARCIA	GIJON
107. DAVID CASTEJON FERRER	BARCELONA	232. PEDRO HERNANDEZ ELVIRA	VIZCAYA
108. VICTOR M.GONZALEZ URBINA	VIZCAYA	233. GUILLERMO CESPEDES GORGUES	VALENCIA
109. JOSE D.GARCIA CORTES	MADRID	234. JAIME FERNANDEZ FERNANDEZ	OVIEDO
110. LUIS M.GOMEZ VALERO	CADIZ	235. MARIO CRUZ SERRANO	MADRID
111. JORDI CLARA OLLER	BARCELONA	236. JORGE FERNANDEZ ABAD	VALENCIA
112. JUAN M.DELGADO CLAVIJO	ALMERIA	237. IGNACIO SOLER GARCIA	BARCELONA
113. MARCOS CALVO SINGER	MADRID	238. ROBERTO SANZ GIL	SANTANDER
114. SERGIO E.DEL CAMPO RAMOS	BARCELONA	239. ALEJ. QUINTANILLA VALLE	BARCELONA
115. MARCOS AZNAR MARTINEZ	BARCELONA	240. PABLO SANJURJO POVEDA	LA CORUÑA
116. ANGELO G.DAZA MARIN	HUELVA	241. OSCAR A.SANJUAN CORNADO	BARCELONA
117. JOSE L.GONZALEZ RAMON	VALENCIA	242. FERNANDO GARCIA HUESO	S. SEBASTIAN
118. RAUL CRESPO PEREZ	MADRID	243. IVAN CUEVAS FUENTES	VALENCIA
119. MIGUEL A.ROMAN VILA	MADRID	244. LUIS J.PASTOR PEREZ	ALICANTE
120. CRISTOBAL GARCIA LARDIN	GERONA	245. FERRAN BRUGALADA RIU	BARCELONA
121. JAVIER DE LAS HERAS MONTERO	BURGOS	246. JAVIER VALVERDE JIMENO	VALLADOLID
122. ALBERTO BARCELO MARTI	BARCELONA	247. ALBERTO REDONDO CALDERON	BARCELONA
123. FRANCISCO J.MARTIN DELGADO	SALAMANCA	248. RAMON LEON RAMIREZ	MADRID
124. LUIS TIBAU BADOSA	GERONA	249. ALBERTO CARO SANCHEZ	MADRID
125. ALFREDO MARTINEZ PEREZ	MURCIA	250. RICARDO GARCIA RODRIGUEZ	MADRID

CICLO DE WESTERNS EN LA TELE

LOS MÁS RÁPIDOS AL OESTE DEL PECOS

A la pregunta del matón de turno: ¿Por qué no llevas revólver?, nada más lógico que la respuesta de Johnny Guitar: «Porque no soy el más rápido al Oeste del Pecos». Frases tan lapidarias, pistoleros regenerados que no pueden escapar a su destino, paisajes de horizontes interminables, las señales de humo de los indios, estampidas de búfalos, gestas heroicas... es el mundo del Far West contado por el cine.

El western nunca ha abandonado televisión, pero ahora adquiere un nuevo protagonismo en forma de ciclo, cuya fecha mágica de comienzo se llama 30 de octubre, y el botón del mando a distancia correspondiente a TV2 el responsable de desgastarnos el dedo índice. Los títulos y las imágenes nos los conocemos de memoria (¡han sido emitidas tantas y tantas veces por la pequeña pantalla!) pero no importa, la idea funcionará y subirán los índices de audiencia. Este género nunca falla.



Películas como la mítica «Diligencia» de John Ford, personajes como los encarnados por John Wayne, o aventuras tan magníficamente fotografiadas y contadas como la de «Río Rojo» por Howard Hawks, siempre deslumbran y apasionan. Creo que fue John Ford el autor de la frase «cuando la leyenda es más hermosa que la realidad se publica siempre la leyenda»; pues eso son las películas del Oeste. Resulta curioso que el

género cinematográfico más antiguo («Cripple Creek Bar Room», cinta muda de 1 minuto que data de 1898) haya sido enterrado tantas veces. ¿Es que no sabe todo el mundo que Johnny Guitar se volverá a enfundar la cartuchera?



MÁS CANCIONES DE GABINETE CALIGARI

«PRIVADO»

«Privado», el nuevo LP de Gabinete Caligari, es como siempre ocurre con los trabajos del trío madrileño, un álbum de canciones variadas, pegadizas, del más puro pop, con influencias del rock and roll de los sesenta y con doble sentido irónico, en contraposición a la carcajada. Para mantener la cabeza en su sitio, dentro de lo que cabe, los Gabinete disfrutan sacando punta a las cosas y aunque ya no provoquen descaradamente,

como en sus inicios musicales, mantienen esa capacidad que les llevó en su día, por ejemplo, a componer la canción más alegre que conozco en homenaje a un amigo muerto.

Gabinete Caligari no han puesto los cuernos a su «whisky» favorito, «Four Roses», y también se mantienen fieles a ese encanto negro de la noche. Gustan de confundirse entre el castizo público de las corridas de toros y no se pierden una crónica de Joaquín Vidal. Pueden coincidir en una velada de boxeo con Alaska y con la izquierda más extrema en un homenaje al escritor Eduardo Haro, poner música a una película basada en la novela «El Jarama» de Sánchez Ferlosio y querellarse con una potente editorial por los derechos de autor. A ellos les va la marcha y son capaces de crear bonitas canciones. ¿Alguien es capaz de pedir más?



EL MISTERIO DE LA PANTERA NEGRA



TINA TURNER

El misterio de la pantera negra continúa con «Foreign affair». Ella sigue siendo «el culo del rock and roll» y mientras a otros y otras los «tacos» dejan huella, con Tina Turner sólo consiguen darle marcha a los huesos. Después de años de ostracismo tras la separación de su marido Ike, encontró la fórmula de la eterna juventud (discos de R&R compuestos por tipos famosos, con arreglos estándar y comerciales, una voz rasgada que todavía conserva y un toque de erotismo que desmiente aquello de «a la vejez viruelas»). Y ahí sigue. Y ahí repite con su último disco, el citado «Foreign affair».

Antes, las giras de Tina Turner circulaban por salas pequeñas, plagadas de soul y blues para unos pocos cientos añorantes de Ike & Turner. Ahora llena estadios, vende millones de copias de sus discos y es acosada por los fotógrafos. Perdió el encanto de los viejos clubs humeantes de tabaco y ganó público joven y el olor a sobaquillo que siempre emerge de las multitudes. La historia ha tenido un final feliz.

EL GIRO DE LA FRONTERA

«ROSA DE LOS VIENTOS»

Si La Frontera quería confundir con su cuarto disco grande, «Rosa de los vientos», lo ha conseguido y con creces. Han tardado casi dos años en mostrar este LP y lo que en los anteriores era «rock vaquero» (la etiqueta no es mía y como definición de la música es tan mala como cualquier otra que nos queramos inventar), botas campestres, trenes y guitarras de «Far west» se ha convertido en «bailes de San Vito» con ritmo rap en «Nacido para volar», baladas para «crooners» en busca de canción, sonidos «Motown» e, incluso, recuperaciones del «ragtime» (¿una concesión a la moda de los bailes de salón?).

Lógicamente, en este trabajo de La Frontera, también hay temas en la onda clásica del grupo (guitarras y rock and roll), pero sorprende una apuesta



tan arriesgada. Sus fans tienen motivos para llorar tiempos perdidos, pueden también comerse una magdalena para recordar mejor como haría Marcel Proust, o limitarse a adoptar una jeta de circunstancias. Allá cada cual. Lo que no

negará nadie es que La Frontera han optado por escalar la montaña siguiendo la cara más dura y peligrosa, menos fácil y acomodaticia. Uno tiene la impresión de que se han jugado el todo o nada.

EN BUSCA DE LA CONFIRMACIÓN

DUNCAN DHU

Los vascos Duncan Dhu Lahora son sólo dos, Mikel Erentxun y Diego Vasallo. Se han ido a la Gran Bretaña a grabar un doble LP, se han ligado a un productor de relumbrón, Colin Fairley, se han tirado tres meses en el estudio (todo un récord de longevidad para un grupo pop de este país) y han encontrado una lista de colaboradores cuya reproducción eliminaría, de una vez por todas, el resto del espacio dedicado a este comentario (Nick Lowe, Helen O'Hara, etcétera.).

Con esta treintena de nuevas canciones Duncan Dhu no sólo quiere arrasar en España (algo a lo que ya

están acostumbrados) sino además comerse el mundo europeo, donde van a hacer sus pinitos intentando introducirse en el mercado anglosajón. Medios no les han faltado, facilidad para componer tampoco. En su compañía discográfica confían en esa magia que, no hace tanto tiempo, les hizo romper todas las barreras y toques de ventas

supuestamente establecidos para los productos distribuidos por «independientes». Este doble álbum quiere ser la confirmación de los sonidos acústicos de Duncan Dhu.



MICRO

Si no los tienes Pídenoslos

No te quedes sin ningún número. Completa ya tu colección. Para mayor comodidad puedes hacer tu pedido por teléfono llamando al (91) 734 65 00.





A TODA MAQUINA

*Nadie puede darte más
por menos dinero*

**1.350 ptas.
2 cassettes**



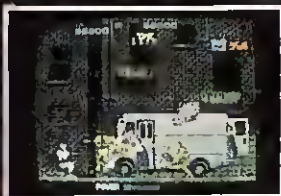
BAT MAN*

Un héroe legendario para un juego histórico. BAT-MAN ha sido el programa que más alabes ha levantado entre los críticos de todo el mundo, sus gráficos, su argumento y su edición no tienen comparación posible.



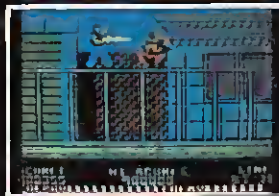
RAMBO III

El pensó que la guerra había terminado, pero la lealtad y la amistad son más fuertes... Ahora tú eres Rambo y debes atravesar las filas enemigas, los campos de minas y enfrentarte a todo un ejército para salvar a tu amigo, el Coronel Trentman.



ROBOCOP

Mitad hombre, mitad máquina. ¡Todo un juego! La ley del futuro aparece en tu ordenador con una aventura inigualable. Con una acción rapidísima te conviertes en ROBOCOP, enfrentándote a los asesinos de Delta City.



DRAGONNINJA

Ocho niveles de dura lucha que habrás de atravesar utilizando tus artes marciales especiales. Lanza patadas, puñetazos y utiliza todo el poder que le dan las armas Ninja... Si eres capaz de cogerlas.



AFTERBURNER

¡Experimenta todo el realismo de un supersónico combate aéreo en tu casa! Usando tu detector de color antimitrales y el fuego láser ¡podrás luchar contra los mejores pilotos de combate! Sólo tienes que buscar en tu radar, encontrar tu objetivo y disparar...

DISPONIBLE EN: SPECTRUM, SPECTRUM +3, AMSTRAD, AMSTRAD DISCO, COMMODORE, MSX

(*) TARGET RENEGADE SUSTITUYE A BATMAN EN VERSION COMMODORE

ERBE

ERBE SOFTWARE, S. A. - C/ Serrano, 240 - 28016 MADRID - Tel. (91) 456 16 58

ocean